ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#22 (127) НОЯБРЬ 2002

PC ● PS ONE ● PS2 ● DREAMC ... X ● GBA



СТРАНИЦЫ В Н... 144

PRIMAL

ТРОПОЙ ЛАРЫ КРОФТ СТР. 32

RATCHET & CLANK

ГОСТИНЕЦ К ЗАПУСКУ PS2 В РОССИИ

FRESH GAMES

СТР. 26

ОШИБКА EIDOS?

КОРСАРЫ 2

СТР. 40

ИСТОРИЯ КОПЧЕНОГО КРАБА

ЭКСКЛЮЗИВ

ПОСТЕРЫ: КОРСАРЫ 2, ГЛАЗ ДРАКОНА

ИГРЫ НОМЕРА:

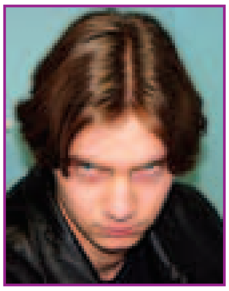
Корсары 2 / **Homeplanet** / Tenchu 3: Wrath of Heaven / **Магия Войны** / Shade: Wrath of Angels / **Psychotoxic: Gateway to Hell** / Legend of Zelda: A Link to the Past / **Minority Report** / Abducted / **Foo** / Time Guard / **Недетские гонки** / Ratchet & Clank / **Глаз дракона** / Buffy the Vampire Slayer / **Gladiators** / Ring II / **Ty the Tasmanian Tiger** / Soldiers of Anarchy / **Run Like Hell** / Project Nomads / **Civilization III: Play the World** / Castlevania: Harmony of Dissonance / **Enclave** / Archangel / **Hot Wheels Velocity X** / Siege of Avalon / **Вальгалла** / NOLF 2 / **Hitman 2**

10 ЛЕТ 2002 (game)land

ISSN 1609-1035

ОКТЯБРЬ #22(127) 2002

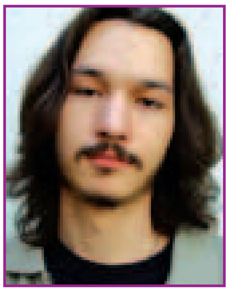
СЛОВО КОМАНДЫ



Всем!

Конец осени и начало зимы обещают выдаться напряженными. Новогодние номера на носу, декабрь грозит страшнейшей запаркой, а нам надо быть во всеоружии и еще напридумать кучу занятных материалов, дабы не ударить в грязь лицом перед почтенной публикой. Причем мало напридумать – надо еще и воплотить все свои задумки. Надеемся, что все сложится удачно, и праздничные выпуски «СИ» вас приятно удивят. Впрочем, с таким настроем мы подходим к созданию каждого номера журнала. Хотелось бы верить, что это заметно и без микроскопа.

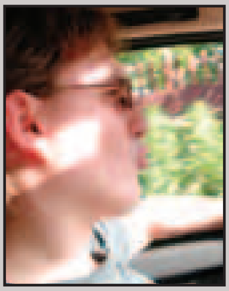
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ



Приветы!

Ну и неделька выдалась! Разрываюсь между FIFA 2003, NFS: HP2, все еще не пройденной Final Fantasy X, радуюсь тому, что уже прошел NOLF 2 и Onimusha 2, и с замиранием сердца посматриваю на Colin McRae Rally 3 и Burnout 2... А ведь главная программа, которая постоянно висит резидентом в моем мозгу, – это CD нашего журнала, и хотя реальность всячески сопротивляется его эволюции, мы не сдаемся. В этот раз новой ступенью прогресса станет обновленный и доведенный до ума дизайн и, смею вас уверить, его эволюция не окончится – чтоб мне всю жизнь в «Ил-2» на клавиатуре играть!

ЮРИЙ ВОРОНОВ



Общий привет!

Если вы держите в руках этот номер, а за окном по-прежнему 2002 год, значит свершилось чудо. Поскольку на момент написания вступительного слова работа редакции была полностью парализована, а коллектив – на корню деморализован. К нам пожаловал главный всадник Апокалипсиса – www.combats.ru.

Обращаюсь ко всем, кому хоть немного дорого время – бойтесь этой заразы! Шанс привыкания – почти стопроцентный, уйти в завязку – из области фантастики. Это даже хуже пресловутого ЖЖ (www.livejournal.com). Combats дразнит, дает первую дозу, а дальше связывает по рукам и ногам – еще, еще, еще!.. В какой-то момент в любом игроке просыпается снобизм, у игрожуров он гипертрофирован, и поэтому завлечь чем-либо профессионального обозревателя попросту невозможно... Но это теория, друзья, только теория. Оказывается – легко.

Так что же это за зверь – Combats, он же «Бойцовский клуб»? Подробный отчет об этом пожирателе времени мы опубликуем в следующем номере – в назидание комбатоманам и как штормовое предупреждение невинным жертвам. А пока в двух словах – онлайновая браузер-игра. Российская. Бесплатная. Простая. С безумным количеством возможностей – как на старте, так и ближе к финалу. С прокачкой персонажа. Без пенальти на смерть. С возможностью торговли, обмена, драк стенка на стенку и...

Эй, кто-нибудь! Срочно тащите веревку и привяжите меня к креслу – я слышу ЕГО голос!!!

С БОЕВЫМ ПРИВЕТОМ,
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

На обложке: Главная героиня из игры Primal – первой локализации для PlayStation 2.

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№22 (127) ноябрь 2002
www.gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» – учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru – директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru – финансовый директор
Сергей Лянге serge@gameland.ru – технический директор

PUBLISHER

Game Land Company – publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru – director
Boris Skvortsov boris@gameland.ru – financial director
Serge Lange serge@gameland.ru – technical director
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095) 250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 55 000 экземпляров

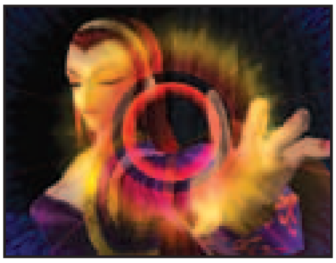
Цена свободная

В НОМЕРЕ

СТРАНА ИГР
www.gameland.ru



ХИТ?
ПЕРВАЯ ОФИЦИАЛЬНАЯ РОССИЙСКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ PLAYSTATION 2, PRIMAL СТАЛА ПРОЕКТОМ, ВО МНОГОМ УНИКАЛЬНЫМ. ПО ВНУТРЕННЕЙ КЛАССИФИКАЦИИ ЭТО ПЕРВАЯ ИГРА ТРЕТЬЕГО ПОКОЛЕНИЯ НА PS2. /32



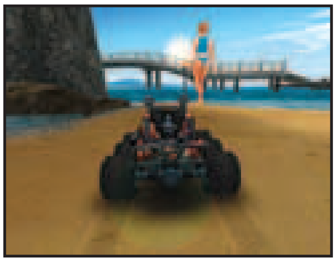
ТЕМА НОМЕРА
EIDOS INTERACTIVE ЗАПУСТИЛА ЛЕЙБЛ FRESH GAMES ДЛЯ ИЗДАНИЯ РЕДКИХ ЯПОНСКИХ ИГР. ЧТО В ИТОГЕ ИЗ ЭТОГО ВЫШЛО? /24



ХИТ?
МЫ ЗНАЕМ О КОРСАРАХ 2 ЕСЛИ НЕ ВСЕ, ТО ОЧЕНЬ МНОГОЕ. И СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ С ВАМИ САМОЙ СВЕЖЕЙ ИНФОРМАЦИЕЙ. /40



В РАЗРАБОТКЕ
HOMEPLANET ГОТОВ ПРЕДЛОЖИТЬ МАССУ ИНТЕРЕСНОГО ВСЕМ ПОКЛОННИКАМ КОСМИЧЕСКИХ СИМУЛЯТОРОВ. /50



ОБЗОР
НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ ОТ МНОГООПЫТНЫХ CREAT STUDIO ОКАЗАЛИСЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ НЕДЕТСКОЙ ИГРОЙ. /60

НОВОСТИ

COVER STORY

ТЕМА НОМЕРА

ХИТ?

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
«Адский субботник»
Praetorians
Platoon

ВИДЕО
Colin McRae Rally 3
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Final Fantasy X-2
StarCraft: Ghost
BMX XXX
Minority Report
Rainbow Six: Raven Shield
Star Wars: The Clone Wars
Видео к рубрике «Банзай!»

БОНУСЫ
Quake 3 (мод Heavy Fire)
The Elder Scrolls 3: Morrowind (мод Giants)
The Elder Scrolls 3: Morrowind (дополнение Zelda Basement)
Unreal Tournament 2003 (мутатор Instant Karma)
Unreal Tournament 2003 (мутатор Nuke Arena 2003)
«Страна Игр» – флэш-мультик «Беги, Круглый, беги».

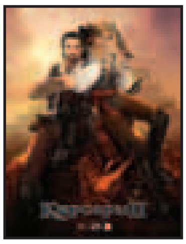
ПРИМОЧКИ
Return to Castle Wolfenstein (мод The WildWest)

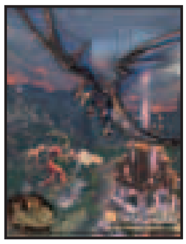
ПАТЧИ
Bandits
Ghost Recon
Unreal Tournament 2003
«Промышленный гигант 2»

СОФТ
AVP Lite
BS Player
DivX
exBK
Hot Keyboard Free
Quick Time 6
Real Player Gold V2
RegEdit
Twister
WinAmp 3
Windows Commander

ГАЛЕРЕЯ
Картинки к рубрике «Банзай!»
Новейшие обои и скриншоты из игр

МУЗЫКА
Ремиксы на самые популярные композиции из игр





ПОСТЕРЫ
1. КОРСАРЫ 2 2. ГЛАЗ ДРАКОНА
ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА А2 В ЖУРНАЛЕ С CD!



СПИСОК ИГР



ОБЗОР

PRIMAL SOFTWARE НАКОНЕЦ-ТО ВЫКАТИЛА ГЛАЗ ДРАКОНА. И МЫ БЫЛИ ОДНИМИ ИЗ ПЕРВЫХ, КТО ПОПРОБОВАЛ ЕГО В ДЕЛЕ /68



ОБЗОР

ВСЕ ГОВОРИЛО ЗА ТО, ЧТО ИЗ BUFFY THE VAMPIRE SLAYER НЕ ПОЛУЧИТСЯ НИЧЕГО ТОЛКОВОГО. ВПЕЧАТЛЕНИЯ БЫЛИ ОБМАНЧИВЫМИ. /74

ОНЛАЙН

КИБЕРСПОРТ

ТАКТИКА & КОДЫ

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

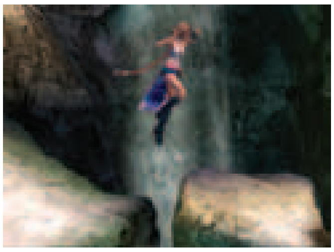
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)



FINAL FANTASY X-2: ОФИЦИАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ



Square наконец-то расщедрилась на разглашение официальной информации касательно Final Fantasy X-2 – прямого продолжения FFX. Как мы все прекрасно знаем, главной героиней игры будет Юна, а компанию ей составят Рикку и еще один абсолютно новый женский персонаж. Действие разворачивается через два года после знаменательной битвы с Sin, когда технологии стали развиваться с новой силой. В результате в FFX-2 будет представлено большое количество различных средств передвижения и прочих высокотехничных штучек.







Из игрового процесса разработчики выкинули системы Overkill, Overdrive и Sphere Grid, но добавили некий Active Mode, о котором пока сложно сказать что-то определенное. По ходу действия Юна управляется с двумя пистолетами, что, по всей вероятности, связано с исчезновением всех Aeons в самом конце FFX. По поводу нового костюма героини сказано, что это подарок Рикку, в котором Юна путешествует по миру, стараясь, чтобы ее не узнавали с первого взгляда.

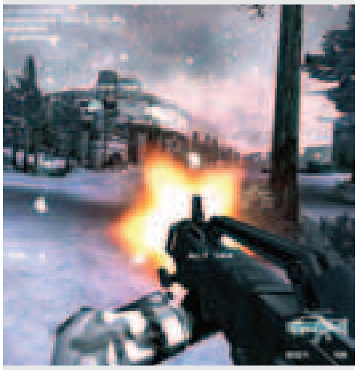
Выход игры в Японии запланирован на март 2003 года. Уже открылся и официальный сайт: http://www.play-online.com/ffx2/index.html. Square рассчитывает продать в Стране Восходящего Солнца ни много ни мало, а 2.5 миллиона копий Final Fantasy X-2. ■

КОРОТКО

▸ **MICROSOFT ОБЪЯВИЛА** о том, что Xbox 2 находится на первой стадии разработки. Компания надеется выпустить приставку до появления на рынке PlayStation 3 и на сей раз сделать акцент на японский рынок.

▸ **ПРЕЗИДЕНТ SQUARE** Йоити Вада (Yoichi Wada) в интервью Famitsu Weekly сообщил, что Final Fantasy XIII уже находится на стадии планирования. Примерно на том же этапе находится и новая онлайновая RPG от Square. Что касается Final Fantasy XII, то в течение 2003 года она обязательно должна увидеть свет.

▸ **BREED ОТ CDV SOFTWARE** Entertainment, ставшая в этом году «Лучшей игрой для PC» на лондонской выставке ECTS, выйдет только в середине следующего года. По случайному совпадению тогда же выйдет и Xbox-версия этого тактического шутера, напоминающего Halo. Тем не менее, демо Breed все же выйдет в течение этого года.



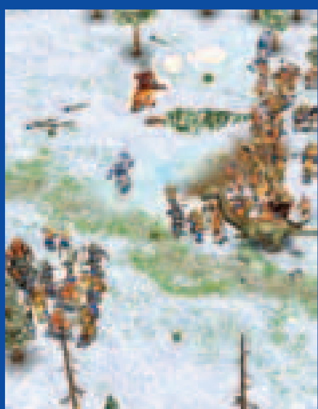
КОРОТКО

▸ **18-ГО ОКТЯБРЯ** магазины сети Wal-Mart, расположенные вблизи Вашингтона, временно приостановили продажи 3D-action'a Sniper: Path of Vengeance от Xicat Interactive и Mirage. В связи с тем, что «вашингтонский снайпер» все-таки арестован, продажа игры на данный момент должна быть восстановлена.

▸ **X-MEN:** Wolverine's Revenge будут выпущены не только для PlayStation 2, Xbox и GameCube, ▸▸

ИГРЫ В КИНО

Рекламный трейлер к игре Age of Mythology будет демонстрироваться в американских кинотеатрах сети Loews Cineplex вплоть до десятого января, предваряя такие фильмы, как Die Another Day, Red Dragon и Lord of the Rings: The Two Towers. Ролик создан голливудской компанией The Ant Farm и, помимо кинотеатров, его можно посмотреть и на официальном сайте Ensemble Studios, разработчиков Age of Mythology. ■



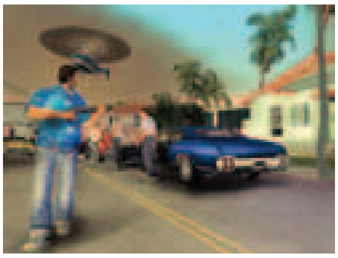
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

GTA: VICE CITY

РАСХОДИТСЯ ФАНТАСТИЧЕСКИМИ ТИРАЖАМИ



Grand Theft Auto: Vice City для PlayStation 2 уже в первый день продаж наделала такого шороху, что становится страшно. Руководство всем хорошо известного Electronics Boutique заявило, что все имеющиеся в наличии игры были тут же сметены покупателями: прямо в день релиза пришлось объявить, что GTA: Vice City просто-напросто sold out и ждать нового завоза. По поступившей информации, Electronic Boutique распродало более 500 тысяч коробок (включая преордеры). Более того, утверждается, что количество приобретенных пользователями копий игры «скорее ближе к миллиону, чем полумиллиону». Take-Two – издатель мега-хита – утверждает, что распространители заказали у них 4 миллиона экземпляров игры, но все сразу отпечатано не будет. В общем, ситуация сложилась таким образом, что мы имеем дело с одной из самых продаваемых игр для PlayStation 2. Причем, несмотря на свою add-on-сущность, Grand Theft Auto: Vice City имеет все шансы переплюнуть глобальный успех Grand Theft Auto III. ■





КОРОТКО

▶▶ а также и на PC и Game Boy Advance, с той разницей, что разрабатывать указанные версии будет не Gene Pool и Warthog, а соответственно Livesay Technologies и Vicarious Visions. Издателем всех пяти версий выступит Activision, а выйдут они весной следующего года.



КОРОТКО

▶ **СОГЛАСНО ОДНОМУ** из недавних анонсов Ubi Soft, графический движок следующей игры из серии Settlers будет использовать технологию RenderWare от Criterion, что может означать только одно — игра будет полностью трехмерной.

▶ **ПО СООБЩЕНИЯМ REUTERS**, в следующем году Sony собирается осуществить официальный запуск PlayStation 2 в Китае, хотя планы еще не утверждены, так как компания опасается высокого уровня пиратства в стране.

▶ **NAMCO ОБЪЯВИЛА**, что в 2003 году выйдет новая часть ее популярной гоночной серии Ridge Racer.

МЫ БУДЕМ ЖИТЬ ТЕПЕРЬ ПО-НОВОМУ...

ISFE (Interactive Software Federation of Europe) объявила о планах по введению на территории Европы новой добровольной системы классификации игр по возрасту игроков. В новой системе игры будут распределяться на пять категорий: три года и старше, семь и старше, двенадцать и старше, от шестнадцати до восемнадцати и от восемнадцати. Возрастные рекомендации никак не будут связаны со сложностью игр, и основываются лишь на наличии не рекомендуемого для детей указанного возраста содержания. Также на коробках с играми могут присутствовать до двух из шести возможных символов, конкретизирующих недетское содержание. Символы обозначают насилие, секс, наркотики, страх, дискриминацию и ненормативные выражения. Новая система будет принята весной следующего года в большинстве европейских стран и заменит старую систему, введенную ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) в 1994 году. Исключение составят лишь Португалия и Финляндия, которые намереваются сперва посмотреть, как это будет работать в остальных странах, и Германия, в которой действует собственная система. ■





АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

НА NINTENDO НАЛОЖЕН МНОГОМИЛЛИОННЫЙ ШТРАФ

Комиссия Европейского Союза наложила штраф в 167.8 миллионов евро на компанию Nintendo и семь официальных дистрибуторов ее продукции в Европе. Утверждается, что Nintendo нарушила антимонопольный закон и пыталась помешать экспорту своей продукции из стран с низким уровнем цен в страны с высоким уровнем. Комиссия обвиняет одного из крупнейших игроков на рынке игровых приставок и ее дистрибуторов в том, что с 1991 по 1998 год они искусственно удерживали различные цены в разных европейских странах. Из упомянутой выше суммы штрафа 149.128 миллионов евро приходятся на долю Nintendo Corporation и Nintendo of Europe. Само собой, Nintendo будет оспаривать решение Комиссии в суде. Благо опыт подобного рода тяжб у нее есть – в 80-е года компания продолжительное время судилась в Штатах по схожему поводу, причем инициатором процесса выступала еще грозная в то время Atari. Судебный процесс закончился для Nintendo успешно. ■

КОРОТКО

При этом, однако, называться игра будет не Ridge Racer, а как-то по-другому. Вероятно, нас ждут «вариации на тему» в духе Rage Racer.

▸ **CRI** (материнская компания Sega) анонсировала выход уже известных нам arcade boards: Chihiro (совместимой с Xbox) и TriForce (совместимой с GameCube). Также состоится релиз многоканальной видео/аудио системы, основанной на CRI ADX и CRI Sofdec для Windows.

ИЗБИЕНИЕ МИФОЛОГИИ



Судя по скриншоту, действие происходит и за пределами Греции.

Проект Will Rock от Saber Interactive обрел издателя в лице компании Ubi Soft, которая и выпустит игру в начале 2003-го года. Will Rock — 3D-action с видом от первого лица, в котором игрок оказывается в Древней Греции, где на десятке уровней и разбирается с сонмом мифологических монстров при помощи таких видов вооружения, как acid rifle, flaming crossbow и даже загадочной Medusa gun. Рассказывая о проекте, его продюсер Chuck Yager упоминает в первую очередь о «неистовом и скоростном игровом процессе, который, будучи соединен с превосходной технологией и инновативным вооружением, должен заворожить игроков». С другой стороны, неистовый экшен будет сочетаться с разгадыванием паззлов, что далеко не всегда идет на пользу этому самому экшну. ■

КОРОТКО

▸ **TECMO ПЕРЕДВИНУЛА** штатовский релиз Dead or Alive



Xtreme Beach Volleyball с 18 ноября сего года на 1 января 2003 года.

▸ **ATLUS СОБИРАЕТСЯ** выпустить на Game Boy Advance порт своей культовой игры Shin Megami Tensei. В обновленный вариант "демонической RPG" будет включена функция быстрого сейва, а также галерея и так называемый Devil Dictionary. Из са-

ЛИМИТИРОВАННЫЙ ВАРИАНТ XBOX

Как и обещала Microsoft, в Японии поступит в продажу специальный Panzer Dragoon Orta-вариант Xbox, тираж которого составит всего 999 экземпляров. Sega представила публики имеющийся артворк лимитированного издания (который мы и публикуем), цена которого составит 35.800 йен (около $290). Предварительные заказы доступны с 1 ноября. В комплект поставки, помимо приставки, контроллера и игры войдет еще и кулон с головой дракона.Из игрового процесса разработчики выкинули системы Overkill, Overdrive и Sphere Grid, но добавили некий Active Mode, о котором пока сложно сказать что-то определенное. По ходу действия Yuna управляется с двумя пистолетами, что, по всей вероятности, связано с исчезновением всех Aeons в самом конце FFX. По поводу нового костюма героини сказано, что это подарок Rikku, в котором Yuna путешествует по миру, стараясь, чтобы ее не узнавали с первого взгляда.
Выход игры в Японии запланирован на март 2003 года. Уже открылся и официальный сайт: http://www.playon-line.com/ffx2/index.html. Square рассчитывает продать в Стране Восходящего Солнца ни много ни мало, а 2.5 миллиона копий Final Fantasy X-2. ■



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

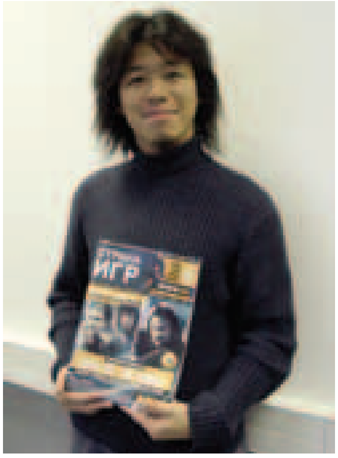
ИНТЕРВЬЮ

Сигеру Окада (Shigeru Okada)
Lead Program Manager
Development Group #1
Games Production
Department
Xbox Division

СИ: Расскажите о своей работе и цели визита в Россию?
СО: Я занимаю должность ведущего программного менеджера в Microsoft. В компанию я пришел полтора года назад, а до этого на протяжении десяти лет работал в Sega – принимал участие в создании ряда проектов для Genesis/ Mega Drive, Saturn и Dreamcast. В частности, работал над Sonic 3, Sonic & Knuckles и Nights.
В Россию я приехал собирать материал для новой игры от Microsoft, которой в данный момент разрабатывает second-party-компания. Проект пока что не анонсирован, так что единственное, что я могу сказать – это будет юмористическая игра, где главный герой в самом конце своих приключений посетит Россию. Так что мне нужно посмотреть обстановку, сделать фотографии, записать звуки и так далее.

СИ: Расскажите о плюсах и минусах разработки игр под различные консоли нового поколения?
СО: Проще всего разрабатывать, пожалуй, под GameCube в силу его архитектурных особенностей. Особенно это касается различных action-игр. Что касается Xbox, то это самая сбалансированная платформа на сегодняшний день. С портированием PC-игр так вообще особенных проблем не возникает. Ну а PlayStation 2 с точки зрения простоты и удобства разработки значительно проигрывает и GameCube и Xbox.

СИ: Какие проекты для Xbox вы могли бы выделить?
СО: В первую очередь, великолепную Halo: Combat Evolved. Ну и еще я бы обратил внимание на недавно вышедшую Blinx: The Time Sweeper, в разработке которой я принимал участие (*читайте обзор игры в следующем номере «СИ» – прим. редакции*).

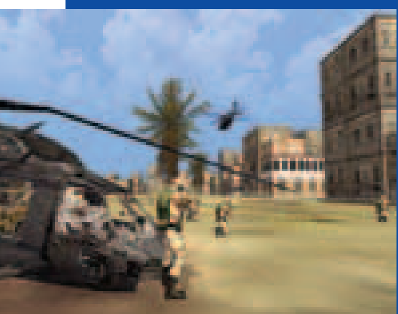


СИ: Как вы оцениваете перспективы Xbox и Xbox Live?
СО: Сейчас Microsoft осваивает новый для себя рынок и, вероятно, готовит почву. В том, что касается Xbox, я полагаю, что перспективным направлением являются онлайновые игры – за ними будущее индустрии. И Xbox Live имеет хорошие шансы на успех, причем даже в Японии: сервис находится на должном уровне, а оплата (пользователь подписывается сразу на год) очень удобна. ■

BLACK HAWK DOWN

СНОВА ОТЛОЖЕНА

Дата выхода тактического 3D-action Delta Force: Black Hawk Down опять перенесена — на этот раз на начало следующего года. Причины все те же: разработчикам нужно дополнительное время, дабы довести игру до кондиции, максимально приближенной к идеальной. «Мы знаем, многие фэны будут недовольны задержкой, но могу их заверить, игра будет стоить того, чтобы подождать ее еще немного», – пообещал Ли Миллиган, президент NovaLogic. ■





КОРОТКО

мых заметных изменений – улучшенная графика и возможность, простите, обмениваться дьяволами с друзьями.

▸ **RARE**, недавно приобретенная Microsoft, работает, не покладая рук, на своего нового владельца. К списку создающихся в недрах английской компании проектов добавился еще один – пока что никак не названная MMORPG для Xbox. В разработке принимают участие даже команды, занятые в данный момент над новыми частями Conker и Perfect Dark.

▸ **ЕВРОПЕЙСКОЙ ОТДЕЛЕНИЕ SONY** сообщила о своих планах по выпуску expansion pack'а для пока так и не вышедшей The Getaway. Дополнение к



оригинальной игре будет включать в себя 12 новых миссий. Также в планах компании значится и полноценный сиквел.

▸ **NAMCO ОФИЦИАЛЬНО ОБЪЯВИЛА** о том, что в данный момент в разработке находится пятая часть Ace Combat. Выйдет игра на PlayStation 2. Предположительно в 2003 году.

▸ **SEGA ЗАПУСТИТ В ЯПОНИИ** масштабную серию переизов игр для Dreamcast по сниженным ценам – 3000 иен (около $25) за штуку. В частности, перевыпуску подвергнутся F355 Challenge, Marvel Vs Capcom 2, Rez, D2 и две части Capcom Vs SNK.

▸ **EIDOS ПЕРЕНЕСЛА ВЫХОД** Tomb Raider: The Angel of Darkness для PlayStation 2 и PC с Рождества на конец февраля 2003 года.



ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ у ВАС НА СЛУЖБЕ



SyncMaster

С давних времен появился на Земле "Круг избранных". Им одним были доступны тайны "Высоких технологий". "Избранные" проникали в Космос и глубины Земли, являясь главными хранителями Человеческого разума.

Компания "Самсунг" входит в "Круг избранных". Ее техника является вершиной качества, комфорта и безопасности. Цифровые технологии в сочетании с компьютерами, выпускаемыми компанией "Валга", подарят вам "космические" возможности.

Сеть компьютерных салонов "Валга" рада предложить Вам лучшие образцы компьютерной техники. Теперь и Вы можете воспользоваться "высокими технологиями" человечества.
Не упустите свой шанс...

Железная гарантия
ВАЛГА®
КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

Ст. м. Сокол	**Волоколамское шоссе, д.1**	**Тел./факс: 158-9821, 158-0633, 158-9743**
Ст. м. Маяковская	**Старопименовский пер., д.12/6**	**Тел./факс: 299-5756, 299-7658, 299-4734**
Ст. м. Аэропорт	**ул. Черняховского, д. 4**	**Тел./факс: 151-6763, 782-2337**
Центральный офис:	**ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3**	**Тел./факс: 415-6068, 415-6069**
Корпоративный отдел:	**ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3**	**Тел./факс: 415-3866, 415-2922, 415-4724**

Интернет-магазин: www.valga.ru

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

CESA ВРУЧАЕТ НАГРАДЫ

В Японии прошла шестая церемония награждения для игр, выпущенных в период с марта 2001 года по март 2002, проводимая Computer Entertainment Supplier's Association (CESA). Гран-при, что вполне понятно, отхватила Final Fantasy X. С этого года появилась и новая номинация — Game Awards Future – в которой призы получают самые перспективные проекты, представленные на Tokyo Game Show. Полный список выглядит следующим образом:



DEVIL MAY CRY 2



FINAL FANTASY X



BIOHAZARD 0



ANUBIS: ZONE OF THE ENDERS



ONIMUSHA 2

GRAND PRIZE
Final Fantasy X (PS2, Square)

EXCELLENT PRIZE
Onimusha 2 (PS2, Capcom)
Kingdom Hearts (PS2, Square)
Shin Sangoku Musou 2 (PS2, Koei)
Animal Forest + (GC, Nintendo)
Pikmin (GC, Nintendo)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2, Konami)

SPECIAL PRIZE
ICO (PS2, Sony)
Gyakuten Saiban (GBA, Capcom)
Lineage Online (PC, NC Soft)

GAME AWARDS FUTURE
Anubis: Zone of the Enders (PS2, Konami)
Unlimited Saga (PS2, Square)
SD Gundam G Generation Neo (PS2, Bandai)
Sakura Taisen: Atsuki Chishioni (PS2, Sega)
Star Ocean: Till the End of Time (PS2, Enix)
Taikou no Tetsujin 3 (PS2, Namco)
Tales of Destiny 2 (PS2, Namco)
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox, Tecmo)
Devil May Cry 2 (PS2, Capcom)
Biohazard 0 (GC, Capcom)
Final Fantasy Tactics Advance (GBA, Square)
Phantasy Star Online Episode 1 & 2 (Xbox, Sega)
Metal Gear Solid 2 Substance (PS2, Konami)
Momotarou Denteikou 11 (PS2, Hudson)
Battle Network Rockman EXE 3 (GBA, Capcom) ■

КОРОТКО

ПО СООБЩЕНИЯМ CAPCOM, Network Biohazard для PlayStation 2 не будет требовать наличия у пользователя жесткого диска. А это говорит о том, что игра наверняка выйдет и на Западе.

СТИВ БОЛМЕР (Steve Ballmer) – CEO Microsoft – заметил, что Xbox, возможно, не будет больше продаваться в Австралии, так как законодательная система этого государства не обеспечивает должной защиты производителям игровых приставок. В частности, упоминается, что в Австралии разрешено использование модчипов. Хотя подобного рода апелляции и выглядят весьма странно.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN весной 2003 года выйдет и на GameCube. Eidos приняла такое решение, руководствуясь высоким уровнем продаж



игры (версии для PS2 и Xbox в совокупности разошлись тиражом в 1 миллион экземпляров).

FURY SOFTWARE ВЫПУСТИЛА патч к Strategic Command: European Theater, который, помимо исправления пары багов и небольшого изменения баланса, добавил в игру возможность игры через Интернет. До этого жаждущим сразиться друг с другом стратегам приходилось довольствоваться PBEM.

ИЗДАВАТЬ 3D-ACTION с ролевыми элементами Purge взялась компания Tri Synergy. Игра — детище команды Freeform, ранее отметившейся модом Future vs. Fantasy для Quake.



NINTENDO ПРОДОЛЖИТ ВЫПУСКАТЬ ПРИСТАВКИ?

Питер Макдугалл (Peter MacDougall), исполнительный вице-президент Nintendo of America по продажам и маркетингу, на пресс-конференции в Нью-Йорке огорошил прогрессивную общественность достаточно странным и неожиданным заявлением. Макдугалл утверждает, что GameCube не будет последней игровой приставкой от Nintendo и компания останется на рынке консолей и в дальнейшим, а не сконцентрируется исключительно на производстве игровой продукции и портативных игровых систем. Никаких подробностей касательно преемника GameCube разглашено не было. Единственное, на что обратил внимание Макдугалл, так это на всем известный факт, что Nintendo планирует все больше и больше ориентироваться на подростковую и взрослую аудитории. Связано это, как мы уже писали раньше, с увеличением среднего возраста игроков. То есть, грубо говоря, дети (упор на которых всегда делала Nintendo) потихоньку подрастают, но играть не перестают. Пусть пока что компания не особенно рьяно развивает новое для себя направление, но появление таких игр, как Metroid Prime (получившей рейтинг Teen), закладывает фундамент для выпуска «взрослой» продукции. ■



ВСЕМ-ВСЕМ-ВСЕМ!

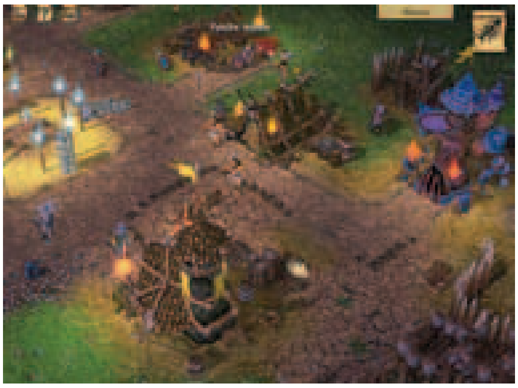
Внимание! «Страна Игр» объявляет новый конкурс. Вы знаете хитрые приемы в любимой игре? Владеете суперхинтами? Отловили баг, который позволяет без проблем дать хорошего пинка главному злодею? Тогда у вас есть шикарная возможность помочь десяткам тысяч читателей «СИ», а также отличный шанс получить классный приз от редакции. В каждом номере мы будем публиковать лучшие хинты, а весной вручим награды.

Вам нужно собраться с духом и законспектировать свой игровой опыт в письме (e-mail или обычное). Будьте кратки, точны и аккуратны – желательно уложиться в 8–10 предложений. Работы направляйте по адресу spoiler@gameland.ru, указав в теме «Хинты/советы от читателя», или обычным письмом на адрес редакции (101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»). Море славы и горы призов – все для вас! ■

ПЕЙТЕ, ДЕТИ, МОЛОКО...

Новое слово в RTS — игра KnightShift от Zuxxez Entertainment. Стратегия, в которой основным источником доходов, а следовательно — и приоритетным занятием игрока станет...





разведение коров. Ключевой ресурс, соответственно — молоко. Воспрепятствовать получению высоких удоев могут волки, которых заботящиеся о коровах юные пастухи должны будут либо отгонять, либо приручать. Прибыли идут на спонсирование групп рыцарей и их вассалов, отправляющихся на поиски приключений и, в полном соответствии с канонами ролевых игр, получающих опыт и совершенствующих умения. Милая и добрая игрушка (трехмерная, естественно, куда уж сегодня без этого) выйдет в начале следующего года, ежели к тому времени найдется паблишер. ■

РУССКИЙ ФРОНТ ОТКРОЕТСЯ В ДЕКАБРЕ

Компания «Медиа-Сервис 2000» во второй половине декабря планирует выпустить в свет новую пошаговую стратегию под названием «Русский фронт». Участникам баталий предлагают сделать выбор: какую из двух армий (советскую или германскую) они поведут в бой. В процессе игры предстоит пройти по целому ряду сражений Великой Отечественной войны. Широко представлены войсковые операции 1941–1942 гг. Особое внимание разработчики игры уделили реальности освещаемых исторических событий, точности в исполнении элементов боевой техники и вооружения, а также обмундированию солдат и офицеров Красной Армии и Вермахта. Так что вам предоставляется возможность еще раз своими глазами взглянуть изнутри на ту страшную войну, которая закончилась уже более полувека назад. ■

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

СТРАНА ИГР — СЕРЕБРО — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР — ЗОЛОТО — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР — ПЛАТИНА — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6,5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА

1 – ПАТЧ,
2 – БОНУС, 3 – ФАЙЛ,
4 – ВИДЕО, 5 – СКРИНШОТЫ.

КОРОТКО

ДАТА РЕЛИЗА IMPERIUM GALACTICA III перенесена на второй квартал 2003 года, что позволит разработчикам из



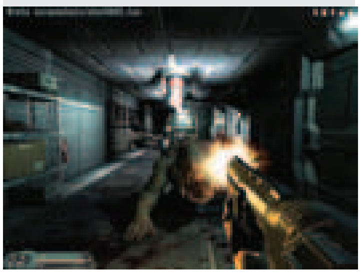
Mithis Games и Philos Studios добавить в игру и оттестировать многопользовательский режим.

ЗА ГОД, прошедший с выхода Zoo Tycoon, было продано уже более миллиона копий игры, о чем недавно с гордостью объявил ее издатель Misrosoft. К годовщине начала продаж был выпущен второй add-on под названием Zoo Tycoon: Marine Mania и посвященный, как нетрудно догадаться, всевозможной обитающей в воде живности.

КОМПАНИЯ «МАГНАМЕДИА» анонсировала пластилиновую приключенческую игру «Звездная корова». Разработчики решили придать динамичность юмористическому квесту, используя разнообразную сценарную организацию уровней наряду с применением 3D-технологий. Игра поступит в продажу в декабре.

«ТРИ БОГАТЫРЯ или очень страшная сказка» – так называется новый юмористический квест от «Магнамедиа», разработчика и издателя «Штырлица 3». От предшественника игру отличает большое количество мини-игр, оригинальность и усовершенствованный геймплей. В продаже с декабря этого года.

В СЕТИ ПОЯВИЛАСЬ Альфа-версия DOOM III. Как сказал Кармак, утечка произошла из-за халатности работников некоторых компаний, являющихся партнерами id Software.



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Tekken 4**	**76**
2	**Medal of Honor: Frontline**	**32**
3	**Onimusha 2**	**29**
4	This is Foolball 2003	24
5	Turok: Evolution	23
6	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	19
7	Shox	17
8	Metal Gear Solid 2	12
9	Need for Speed: Hot Pursuit 2	12
10	Final Fantazy X	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**The Sims: Unleashed**	**81**
2	**WarCraft 3: Reign of Chaos (Русская версия)**	**39**
3	**Battlefield 1942**	**32**
4	Empire Earth (Русская версия)	24
5	Half-Life Generation 3	22
6	The Sims	17
7	Monsters Inc.	15
8	Medal of Honor: Allied Assault	14
9	Harry Potter and the Philosophers Stone	11
10	Need for Speed: Road Challenge	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Grand Theft Auto 3**	**24**
2	**Morrowind**	**18**
3	**Цена страха**	**16**
4	Отряд Дельта: Операция Кинжал	15
5	Король Друидов	13
6	Операция Flashpoint: Холодная война	12
7	Лучшее для Counter-Strike	11
8	Противостояние 4	10.6
9	Сибирь	10.3
10	Team Factor	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

GEFORCE ТЕРЯЕТ ПОЗИЦИИ

NVIDIA собирается впервые показать общественности GeForce5 на ноябрьской выставке Comdex trade show, однако в широкую продажу видеокарта поступит не раньше весны следующего года. Очевидно, задержка сыграет на руку ATI Technologies, которые только недавно анонсировали карточки семейства Radeon 9500, в то время как более дорогие чипсеты Radeon 9700 продаются в течение уже нескольких месяцев. ■

НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 15 ПО 30 НОЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
15 DARKSPACE
15 CASINO EXPRESS FOR MS TRAIN SIMULATOR
18 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
18 MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAUT: SPEARHEAD EXPANSION PACK
18 LEGO ISLAND XTREME STUNTS
18 THE SIMS ONLINE CHARTER EDITION
18 SIMS ONLINE WITH PLAY TEST
18 DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR
19 IGI2: COVERT STRIKE
19 HEARTS OF IRON
19 THE OMEGA STONE: RIDDLE OF THE SPHINX II
19 FROGGER BEYOND
19 PLATOON
19 TRAILER PARK TYCOON
19 FIGHTER ACE 3.5
19 BLIZZARD ENTERTAINMENT DVD COLLECTION
21 ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS
25 ANARCHY ONLINE: NOTUM WARS
26 MASTER OF ORION III

PLAYSTATION 2

15 RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE
15 SHREK: SUPER PARTY
15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
17 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
18 MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
18 LEGO ISLAND XTREME STUNTS
18 DROME RACERS
18 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
18 HAVEN: CALL OF THE KING
18 DEAD TO RIGHTS
19 DRAGON'S LAIR 3D
19 RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS
19 DARK ANGEL
19 BATTLEBOTS
19 RISK
19 ROCKY
19 LEGENDS OF WRESTLING II
19 BMX XXX
19 COLIN MCRAE RALLY 3
19 MARVEL VS CAPCOM 2
25 NCAA MARCH MADNESS 2003 PS2
26 WHIRL TOUR
26 BLUE CRUSH
27 FIGHTER MAKER 2

GAMECUBE

15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
18 METROID PRIME
18 EVOLUTION WORLDS
18 MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
18 THE SUM OF ALL FEARS
18 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
19 DIE HARD: VENDETTA
19 MONOPOLY PARTY
19 STAR WARS JEDI KNIGHT II: OUTCAST
19 FROGGER BEYOND
19 BMX XXX
19 ROCKY
19 MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
19 SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
19 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
19 HUNTER: THE RECKONING
25 STAR WARS: BOUNTY HUNTER
25 RUGRATS ROYAL RANSOM
26 REIGN OF FIRE

XBOX

15 SHREK: SUPER PARTY
15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
18 MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
18 FIREBLADE
18 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
18 DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR
18 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
19 TOM CLANCY'S GHOST RECON
19 SEABLADE
19 RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS
19 WHITEOUT
19 DARK ANGEL
19 STAR WARS JEDI KNIGHT II: OUTCAST
19 LEGENDS OF WRESTLING II
19 BMX XXX
19 MINORITY REPORT: EVERYBODY RUNS
19 STEEL BATTALION
19 METAL DUNGEON
20 LAST BOUNTY HUNTER
26 BLACK STONE: MAGIC & STEEL

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 15 ПО 30 НОЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

15 DRAGON THRONE
15 GHOST RECON ISLAND THUNDER
15 HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON
15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
15 K HAWK SURVIVAL INSTINCT
15 MECHWARRIOR 4: MERCENARIES
15 PINK PANTHER
15 PLATOON
15 RALLISPORT CHALLENGE
15 RING II
15 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
15 THE GLADIATORS
15 WAR AND PEACE
15 ZOO TYCOON MARINE MANIA
22 BATTLE REALMS - WINTER OF THE WOLF
22 BATTLE REALMS GOLD PACK
22 CIVILIZATION LLL: PLAY THE WORLD
22 EVERQUEST: PLANES OF POWER
22 EVERQUEST: RUNES & SCARS OF VELIOUS
22 INQUISITION
22 OBJECT FACTORY
22 ROBOT WARS EXTREME DESTRUCTION
22 TIGER WOODS PGA TOUR 2003
29 ACE LIGHTNING
29 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
29 LEGO DROME RACERS
29 MORROWIND: TRIBUNAL
29 NBA LIVE 2003
29 STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3
29 VIRTUAL CHESS 3

PLAYSTATION 2

15 BARBARIAN
15 BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM
15 CENTRE COURT : HARD HITTER 2
15 GUNDAM: FEDERATION VERSUS ZEON
15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
15 LMA MANAGER 2003
15 MONOPOLY PARTY
15 RED FACTION II
15 REIGN OF FIRE
15 ROCKY
15 RUN LIKE HELL
15 SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS
15 THE POWERPUFF GIRLS
15 WHITE FEAR
15 WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
15 WWE SMACKDOWN! 4: SHUT YOUR MOUTH
15 YU-GI-OH
22 HAVEN - CALL OF THE KING
22 KINGDOM HEARTS
22 RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS
22 TIGER WOODS PGA TOUR 2003
22 TONY HAWK'S PRO SKATER 4
22 TY THE TASMANIAN TIGER
29 4X4 EVO 2
29 ALIENS - COLONIAL MARINES
29 AUTO MODELLISTA
29 BIG MUTHA TRUCKERS
29 BMX XXX
29 DRAGON BALL Z: FIGHTERS
29 DROME RACERS
29 DYNASTY WARRIORS TACTICS
29 HALLOWEEN
29 HOT WHEELS: OVERDRIVE
29 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
29 LEGENDS OF WRESTLING 2
29 LEGO ISLAND XTREME STUNTS
29 MALICE
29 MARVEL VS CAPCOM 2
29 MINORITY REPORT
29 NBA LIVE 2003
29 ROBOCOP
29 ROBOTECH: BATTLECRY
29 SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
29 STAR WARS: BOUNTY HUNTER
29 THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING
29 THE SCORPION KING: RISE OF AN AKKADIAN
29 TOM CLANCY'S GHOST RECON
29 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II EXTREME

GAMECUBE

15 DIE HARD VENDETTA
15 GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE
15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
15 STAR WARS: CLONE WARS
15 WRECKLESS
22 ACE GOLF
22 BARBARIAN
22 DISNEY SPORTS FOOTBALL
22 ROCKY
22 STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET
22 TONY HAWK'S PRO SKATER 4
22 TY THE TAZMANIAN TIGER
29 BARBIE: TIME TRAVELLER
29 BMX XXX
29 HOT WHEELS VELOCITY X
29 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
29 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
29 LEGENDS OF WRESTLING 2
29 MARIO PARTY 4
29 MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
29 MINORITY REPORT
29 MYSTIC HEROES
29 NBA LIVE 2003
29 POWER ROCKETS: BEACH BANDITS
29 REIGN OF FIRE
29 SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS
29 SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
29 THE SCORPION KING: RISE OF AN AKKADIAN
29 TIGER WOODS PGA TOUR 2003

XBOX

15 BARBARIAN
15 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
15 LMA MANAGER 2003
15 REIGN OF FIRE
15 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
15 UNREAL CHAMPIONSHIP EDITION
22 BLACK STONE: MAGIC AND STEEL
22 CHAMPIONSHIP MANAGER 02/03
22 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
22 MECH ASSAULT
22 METAL DUNGEON
22 NICKELODEON PARTY BLAST
22 PHANTOM CRASH
22 RALLY FUSION: RACE CHAMPIONS
22 ROBOT WARS: EXTREME DESTRUCTION
22 SUPERMAN: MAN OF STEEL
22 TIGER WOODS PGA TOUR 2003
22 TONY HAWK'S PRO SKATER 4
22 TY THE TAZMANIAN TIGER
29 BIG MUTHA TRUCKERS
29 DYNASTY WARRIORS 3
29 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
29 LEGENDS OF WRESTLING 2
29 MARVEL VS CAPCOM
29 MINORITY REPORT
29 MONOPOLY PARTY
29 NBA LIVE 2003
29 SHREK SUPER PARTY
29 SPLINTER CELL
29 TOM CLANCY'S GHOST RECON
29 WHACKED!

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
2	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames
3	The Sims: Deluxe Edition	Electronic Arts
4	Unreal Tournament 2003	Atari
5	Total Club Manager 2003	Electronic Arts
6	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos
7	Battlefield 1942	Electronic Arts
8	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
9	Mafia	Take-Two
10	No One Lives Forever 2	Fox Interactive

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Pro Evolution Soccer 2	Konami
2	FIFA Football 2003	Electronic Arts
3	Colin Mcrae Rally 3	Codemasters
4	TimeSplitters 2	Eidos
5	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos
6	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim
7	This Is Football 2003	SCEE
8	Grand Theft Auto 3	Take-Two
9	Tekken 4	Namco
10	Conflict: Desert Storm	SCi

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Super Mario Sunshine	Nintendo
2	Resident Evil	Capcom
3	WWE Wrestlemania X8	THQ
4	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
5	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
6	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
7	Turok Evolution	Acclaim
8	Luigi's Mansion	Nintendo
9	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
10	Soccer Slam	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	TimeSplitters 2	Eidos
2	Colin Mcrae Rally 3	Codemasters
3	Conflict: Desert Storm	SCi
4	Rocky	Rage
5	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos
6	Halo: Combat Evolved	Microsoft
7	Turok Evolution	Acclaim
8	Terminator: Dawn of Fate	Atari
9	Project Gotham Racing	Microsoft
10	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Kirby Star: Fountain of Dream	Nintendo	GBA
2	Tales of the World: Nirikiri Dungeon 2	Namco	GBA
3	Taikou no Tatsujin	Namco	PS2
4	Monster Farm Advance 2	Tecmo	GBA
5	Gyakuten Saiban 2	Capcom	GBA
6	Medal of Honor Frontline	EA Square	PS2
7	Detective Jinguji: Innocent Black	Work Jam	PS2
8	Simple Character 2000 Series Vol. 13: Mobile Suit Gundam Wing Battle	Bandai	PSone
9	Simple Character 2000 Series Vol. 12: Mobile Suit Gundam Battle	Bandai	PSone
10	Shin Sangoku Musou 2 Mushoden	Koei	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Пусть вас не вводит в заблуждение отсутствие в чартах мегахита Grand Theft Auto: Vice City. На момент их составления игра еще не вышла в Европе. По Штатам же есть только обрывочная информация, хотя с новым блокбастером от Take-Two все понятно и без этого. Пока же обратите внимание на относительно неплохое продвижение TimeSplitters 2, о которой мы надеемся вам рассказать в ближайшее время.



СОВСЕМ КАК НАСТОЯЩИЙ

Eidos и Sports Interactive перенесли релиз Championship Manager 4 на февраль 2003 года, взамен выпустив патч к Championship Manager Season 01/02 и выдав на гора немного обещаний относительно грядущего шедевра. «Championship Manager 4 будет более чем что бы то ни было приближен к деятельности менеджера футбольного клуба — тому, чем мечтает заняться каждый футбольный болельщик» — слова managing director'a Sports Interactive Майлза Джейкобсона. Как обычно, игра — почти полностью текстовая, за исключением режима просмотра матча, в котором наконец появится отображение происходящего на поле в реальном времени. Правда, в весьма схематичном виде — с разноцветными кружочками, обозначающими футболистов. Среди прочих нововведений — полная настройка тренировок, новая система контрактных переговоров и интерфейс, а также «действенный режим игры по сети». ■

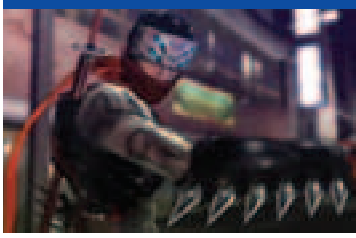


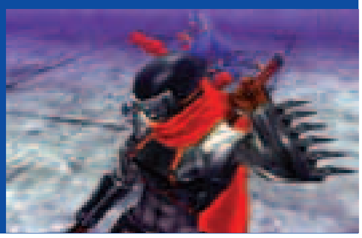
Возможно, такое отображение матча и есть оптимальное для менеджерских игр.

SHINOBI РВЕТСЯ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

Shinobi имеет все шансы получить кинематографическое воплощение. По поступившей информации, компания Mindfire Entertainment получила права на экранизацию культовой игры от Sega. По предварительным прогнозам, на экранах фильм должен появиться не раньше лета 2004. Планируемый бюджет – $40 миллионов. По слухам, разработчики Shinobi для PlayStation 2 достаточно тесно сотрудничают с людьми из Mindfire Entertainment, так что велики шансы на то, что фильм будет хоть как-то пересекаться с игрой.

Стоит заметить, что Mindfire Entertainment в данный момент работает над полутрэшевым фильмом (со смехотворным бюджетом) по мотивам House of the Dead. Так что с Sega вышеупомянутые кинематографисты общаются не в первый раз. ■





ДВАДЦАТКА НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ В СЕНТЯБРЕ 2002 ГОДА
(в % от общего количества вирусных инцидентов)

МЕСТО	ВИРУС	ПРОЦЕНТНОЕ СООТНОШЕНИЕ
1	I-Worm.Tanatos	44.9%
2	I-Worm.Lentin	21.6%
3	I-Worm.Klez	14%
4	Macro.Word97.Thus	3,1%
5	I-Worm.Hybris	1,1%
6	I-Worm.Magistr	1%
7	Macro.Word97.Marker	1%
8	I-Worm.Sircam	0.7%
9	Macro.Word97.Flop	0.7%
10	Macro.Word97.Ethan	0.5%
11	Macro.Word97.TheSecond	0.5%
12	Macro.Word97.Onex	0.4%
13	Macro.Word97.Story	0.3%
14	I-Worm.Cervivec	0.3%
15	Joke.Win32.Train	0.3%
16	Backdoor.Death	0.3%
17	Macro.Word97.Dig	0.3%
18	Macro.Word97.Melissa	0.3%
19	Trojan.PSW.Gip.113	0.2%
20	Trojan.Win32.Erase2002	0.2%

Информация предоставлена «Лабораторией Касперского» (http://www.kaspersky.com; http://www.viruslist.com). ■

BMX XXX ПРИОДЕНЕТСЯ ДЛЯ PS2

Как мы вам сообщали в прошлом номере «СИ», у Acclaim появился ряд проблем с ее провокационной игрой BMX XXX. И вот появилось ожидаемое развитие событий. Sony отказалась утвердить проект в его теперешнем виде, а потому версия для PlayStation 2 лишится всех сцен обнаженки. То есть топлесс байкерш пользователь не увидит. С вариантами BMX XXX для Xbox и GameCube все попроще. Microsoft и Nintendo пока что не предъявляли к Acclaim особенных претензий. А, значит, на приставках двух вышеупомянутых компаний игра предстанет в более отвязном виде. ■



ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ (DREG@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

«НЕ ВСЕ МЫ ПИРАТЫ!»
ИНТЕРВЬЮ С ФИРМОЙ «1С»

С этого номера мы открываем серию репортажей о российских издательских и девелоперских компаниях. Под прицелом – позиция на российском игровом рынке, стратегия развития, борьба с пиратством, финансовые особенности бизнеса. Первой в линейке стала фирма «1С» – самая крупная и уверенно расширяющаяся компания, российский бренд номер один, а также первый международный российский издатель.

На вопросы «Страны Игр» отвечали: Борис Нуралиев (директор фирмы «1С»)

Юрий Мирошников (руководитель направления игровых и мультимедийных программ)

Александр Гурин (руководитель отдела 1С:Мультимедиа)

СИ: Расскажите, пожалуйста, как все начиналось – когда в фирме «1С» возникло мультимедийное подразделение, какие предпосылки были к его созданию и как начиналась деятельность на игровой ниве?

Юрий Мирошников: Мультимедийное направление открылось в 1996 году совместным с компанией «Дока» изданием «живой книжки» от Europress «Остров сокровищ» и «Мир Алисы». Предпосылки были простыми – «1С» тогда был признанным лидером в дистрибуции игровых программ российских разработчиков – например, у нас до сих пор хранится диплом лучшего дистрибутора, выданный фирме «1С» компанией «Никита» в 1995 году.
Осенью 1996 был открыт отдел разработки обучающих программ (серия «1С:Репетитор» по предметам школьной программы), а в 1997 – отдел разработки игровых программ, начавший разработку «Князя» и отдел «1С:Мультимедиа», ориентированный на сбыт и продвижение.
Тогда же началась активная работа по поиску интересных игровых проектов для издания. Были подписаны контракты на разработку нескольких перспективных игр – от «Всеслава Чародея» до «Дальнобойщиков» и «Пилотов».

СИ: «Пилоты» – успешный проект?

ЮМ: Для России – гиперуспешный. Мы продали более 35 тысяч коробок при розничной цене игры $32. Даже сейчас мало игр в России могут похвастаться такой доходностью. Кстати, в затылок «Пилотам» всегда дышал «Паркан» от «Никиты» – до сих пор точно неизвестно, какая игра продалась удачнее.

СИ: Хорошо, с истоками все ясно. Давай рассмотрим ситуацию на текущий момент – какова доля мультимедийно-игрового направления в фирме «1С», если судить по объемам продаж?

Александр Гурин: По объему продаж октября 2002 – примерно 15%, а если добавить к этому дистрибуцию продукции других российских издателей (*интересный момент, поскольку дистрибуторская сеть работает со всеми издателями, получается, что компании, формально являющиеся конкурентами, распространяют диски друг друга – прим. «СИ»*), то получится 25-30%. Но если брать по проданному количеству копий – то все 90%. Однако тут надо учесть, что с чужих продуктов мы зарабатываем 5-20 центов, а со своих – существенно больше.

СИ: А каково соотношение издательской и девелоперской (включая outsourcing – финансирование разработки сторонних команд) части в «1С:Мультимедиа»?

ЮМ: Разумеется, затраты на разработку больше затрат на покупку лицензий. Оно и понятно – игры разрабатываются с учетом того, что будут продаваться на территории всего мира – индустрия компьютерных игр интернациональна, а лицензия на Max Payne, например, покупается нами только для стран СНГ и Балтии. Как известно, территория и население стран СНГ меньше аналогичных показателей всего мира в целом.

СИ: И сколько таких проектов ведется?

ЮМ: На текущий момент – более 25. Считаем важным удерживать лидерство в этой области. Гордимся тем, что лучшие отечественные команды работают с нами, а не с конкурентами.

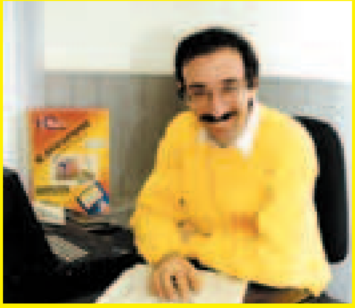
СИ: Если не секрет – во сколько обходится разработка игры, ориентированной сугубо на российский рынок?

АГ: Бюджет такой игры определяется объемом нашего рынка. Я считаю, что для игры, которая будет продаваться только в России, бюджет может быть в диапазоне от $20 до $100 тыс. Более высокие расходы – это уже очень серьезная степень риска. Подсчеты очень простые: одна копия приносит около $1, дальше умножай на количество копий. Реально получается такой баланс: игру, которую можно сделать за $20 тыс., больше 40 тыс. копий не продашь – это практически аксиома. Игру, на разработку которой уйдет полмиллиона долларов, в одной только России ни при каких раскладах не окупишь. Правда, есть два известных исключения – «Дальнобойщики 2» и серия «Казаки», но они лишь подтверждают правило. Увы, бестселлер за $20 тыс. сделать нельзя. Поэтому, по уму, игры нужно проектировать так, чтобы можно было продавать их и в России, и в США, и в западной Европе, и в Азии. Тогда качество игры будет высоким.

СИ: Высоким – это значит, мирового уровня? И во сколько тогда обойдется создание высокотехнологичной игры с отличной графикой, сценарием, динамикой?

ЮМ: Себестоимость разработки игры, которая будет продаваться по всему миру, может быть от $100 тыс. до $1 млн. Расходы сильно зависят от имени и опыта разработчика, а также от географии – в Москве стоимость жизни выше, чем в большинстве областных центров России. А именитые команды типа «Нивала», естественно, зарабатывают больше, чем неизвестные новички – но новичкам стоит помнить, что репутация связана с успешностью вышедших ранее проектов.

СИ: А как вы оцениваете перспективность проекта? Риски и объем инвестиций в разработку игры?



Борис Нуралиев
(директор фирмы «1С»)



Юрий Мирошников
(руководитель направления игровых и мультимедийных программ)



Александр Гурин
(руководитель отдела 1С:Мультимедиа)

АГ: Для этого у нас есть специальная команда продюсеров, профессионалов в своем деле. Именно они рассматривают материалы, которые нам приносят группы разработчиков. Их задача – понять, будет ли игра доделана вообще, что она будет из себя в итоге представлять, на какие категории покупателей может быть ориентирована. Продюсеры изучают дизайн-документы, технологические демоверсии, на основе которых и делают выводы. А дальше идет консультация с теми, кто будет продавать игру, например, для российского рынка – со мной, для западного – с другими менеджерами. Мы делаем прогнозы по потенциальному уровню будущих продаж, а дальше дело за арифметикой – выясняем, оцениваем, сколько нужно потратить, чтобы довести игру до ума.

СИ: А были ли сбои – когда вы неверно оценивали перспективы проекта на стадии разработки? Или начинали финансировать проект, который благополучно умирал?

АГ: Конечно, риск есть. Не всегда бывает понятно, чем все может закончиться. Скажем, «Всеслав» от Snowball Interactive «несколько затянулся». А вообще, лучшее средство минимизация риска – это профессионализм. Мы берем только то, что считаем правильным. Да, бывают сбои, и мы ошибаемся в оценках, причем как в меньшую, так и большую сторону.

СИ: Можно ли пример недооценки?

АГ: Легко. Например, мы никак не предполагали, что «Дальнобойщики 2» в России после годовых продаж пиратами сырой бета-версии разойдутся тиражом 500 тыс. экземпляров. Даже близко не думалось.

СИ: Закрывать проекты приходилось?

ЮМ: На моей памяти – нет. Разве что совсем на ранней стадии, когда дело не доходило даже до создания дизайн-документов.

СИ: А что произошло с командой Maddox Games?

ЮМ: В 1999 году Maddox Games слилась с фирмой «1С». Теперь существует компания 1С:Maddox Games, одновременно являющаяся отделом разработки игровых программ номер 63 фирмы «1С». Другими словами – одно из структурных подразделений нашей фирмы. Олег Медокс уже три года руководит этим отделом.

СИ: Насколько мы знаем, это единичный пример слияния. А как вы принимаете решение – кого взять под свое крыло, а с кем работать дистанционно?

АГ: Пример далеко не единичный. У фирмы «1С» много совместных и дочерних организаций. Что касается 1С:Maddox Games, то тут полностью совпали грани интересов. Они теперь – часть самой мощной фирмы в российской индустрии компьютерных игр, а фирма «1С» получила суперклассную команду разработчиков. Все это как раз и позволило довести разработку «Ил-2» до того состояния, когда игра стала симулятором номер один в мире. Конкуренты пока отдыхают.

СИ: Итак, позиции у «1С:Мультимедиа» сильные. Но и рынок не стоит на месте, поэтому расскажите, какие у вас стратегические планы на ближайшую пятилетку.

ЮМ: Мы планируем долгосрочную жизнь на российском рынке. Конкретных результатов через пять лет мы не намечаем – это невозможно, но общая стратегия есть.

Мы развиваем свою разработку, ведем параллельно три больших проекта. Расширяем издательское направление – активно ищем новые команды,

БИЗНЕС-РАЗДЕЛ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ (DREG@GAMELAND.RU)

работаем со всеми известными российскими коллективами. Как уже упоминалось, одновременно разрабатывается несколько десятков игр различных жанров.

Мы очень активны в области работы с западными компаниями – лидерами рынка компьютерных игр. Уже подписаны контракты на издание в России игр от лучших зарубежных издателей. В ближайшие месяцы ждите очередных новостей, в которых зазвучат еще более известные имена.

И, наконец, самое, наверное, главное – мы очень серьезно относимся к строительству и организации своей партнерской сети. Есть устойчивое мнение, что сейчас наша сбытовая сеть – самая мощная в стране. Прикладываем все усилия, чтобы через пять лет она была еще мощнее и разветвленнее.

СИ: Давайте обратимся к самой болезненной теме российского игрового (да и не только игрового) рынка – пиратству. Как вы боретесь с этой «рыночной чумой»? Борис, прокомментируйте, пожалуйста, вашу запавшую в память фразу, прозвучавшую в одном из выступлений, – «не все мы пираты!».

Борис Нуралиев: В последнее время от разных участников рынка и вроде достаточно компетентной прессы приходится слышать, что у нас в стране «все нарушают авторские права» – примерно как в советское время «несуны» оправдывали себя тем, что «с производства все воруют». Но это неправда: и наша компания, и ряд наших партнеров и конкурентов не нарушают чужих авторских прав. Надо к другим относиться так же, как ты хочешь, чтобы относились к тебе. Нагнетание ощущения поголовности пиратства, завышение на порядок доли пиратского рынка не выгодно нам для работы в России, и, кроме того, катастрофически ухудшает и так не слишком светлый имидж нашей российской софтверной индустрии в международных сделках. Громкая пропаганда всеобщей нечестности существенно снижает наши доходы по обе стороны границы. Да, есть группы компаний, добавившие легальную разработку и торговлю софтом к пиратской – но это лишь часть нашей индустрии.

СИ: А как и почему возникают компании-перевертыши – вчерашние пираты, выходящие на легальный рынок? Зачем им нужен «белый» бизнес – неужели плохо живется на пиратской ниве?

АГ: Пиратам нужна легализация. Во-первых, чтобы быть официальным оператором на рынке, ибо пиратский бизнес – он «черный» целиком. Это конторы, которые не платят никаких налогов, в частности, потому что боятся показать, на чем заработаны деньги. Легальная деятельность позволяет часть этих проблем решить. Во-вторых, проблема с имиджем. Раз на лицензионном рынке можно заработать, хочется туда прийти и тоже съесть кусок пирога. Но для этого необходимо «отмыться». Впрочем, некоторые региональные оптовики работают и на легальном, и на нелегальном рынках – дилерам зачастую предлагают, мол, ребята, хотите, мы вам продадим один и то же диск в пиратском или лицензионном виде – как вам удобнее... Двойные наименования стоят на полке рядом. Полупиратский «черно-белый» дилер сейчас торгует и тем, и другим – он начал брать лицензию, что хорошо, но не перестал продавать пиратку, что плохо.

СИ: И какая часть в дистрибуторской сети таких «черно-белых» дилеров?

АГ: Не назову точной цифры, но отмечу тенденцию – региональные представители месяц от месяца становятся белее и пушистее. Многие полностью закрыли свой пиратский канал и торгуют только лицензией. А это значит, что на лицензии можно жить.

СИ: Как вы оцениваете соотношение лицензионной и пиратской продукции на игровом рынке? Для определенности давайте рассмотрим положение дел в Москве.

АГ: Соотношение довольно хорошее. Если смотреть на розницу, получается примерно 40% на 60%.

СИ: Но почему дела обстоят именно так? Ведь цены на лицензию и пиратку одинаковы...

АГ: Цены, действительно, близки по уровню, хотя ворованное все равно стоит дешевле – пираты не ведут свою разработку, не платят за лицензии правообладателям, да и на качестве локализаций заметно экономят, про неуплату налогов я вообще молчу.

СИ: Верно ли, что в Москве лучшая ситуация по части отношения лицензии к пиратству?

АГ: Пожалуй. В регионах ситуация хуже. К примеру, в городах «красного пояса» и на юге России лицензионных продуктов мало, так как они все-таки дороже, а уровень жизни низок. Но тенденция скорее положительная – потихоньку лицензионный рынок начинает формироваться не только в Москве.

СИ: Ценовая политика – единственный способ борьбы с пиратством? Речь не идет о тотально истреблении пиратства – понятно, что это государственный уровень борьбы. Интересно, какие удары вы наносите?

АГ: Пару лет назад мы приняли решение, что ключевым моментом в борьбе с пиратством должно стать создание достаточно крупной и реально работающей общественной организации. На сегодня в ассоциацию НП ППП (*Некоммерческое Партнерство Поставщиков Программных Продуктов – прим. «СИ»*) – входит 117 больших и маленьких фирм – легальных производителей и продавцов софта Среди них и импортные гиганты типа «Майкрософта», и чисто отечественные гранды, такие как «Гарант» с «Консультантом», и небольшие организации из некрупных городов. Это объединение призвано решать широкий круг задач: работать с государственными органами, разрабатывать методические материалы для правильной организации борьбы с пиратством, проводить экспертизы, помогать правоохранительным органам в проведении рейдов и т.д. Важно, что наши представители более чем в 50 регионах имеют доверенность от членов НП ППП, которая позволяет бороться с пиратством «на местах». При этом НП ППП – общественная организация и в противоборстве с конкретным пиратом вступает даже не мощная коммерческая структура, а целый конгломерат.

Положительный эффект дают не только сами приговоры в судах и заведенные уголовные дела, но и общественный резонанс, и методическая основа. Наши «учебные пособия» по методам и средствам борьбы с пиратами, согласованные с соответствующими управлениями МВД, внимательно изучают коллеги по аудио- и видео-рынку, сотрудники правоохранительных органов на местах, а также организаторы торговли.

СИ: А вы пытались оценить потери от пиратства?

АГ: Это сильно зависит от тайтла. Для «Крутого Сэма» потери велики, так как шутер не требует локализации. Конечно, полностью локализованный шутер более привлекателен для основной массы покупателей, но и оригинал не требует хорошего знания английского – достаточно уровня средней школы. А с большими масштабными проектами, как Morrowind или Icewind Dale, потери не так страшны – пираты при всем желании не смогут сделать достойный перевод.

СИ: Ну а почему бы совсем не заблокировать пиратские продажи хотя бы на уровне одного тайтла?

АГ: А почему бы совсем не прекратить продажи, например, героина по стране? Пиратство – такой же криминальный бизнес, как продажа оружия и наркотиков. Другое дело, что меньше вредит здоровью покупателей, и наказывают за него не так жестко.

Однако не все так плохо. Мы справились с одной из задач – добились того, что почти ни в одном официальном магазине не продают пиратские диски. Владельцы не рискуют, им это не надо – им есть, что терять.

СИ: Как вы прокомментируете старт PlayStation 2 в России, и как вы оцениваете перспективы консольного рынка?

АГ: Как только консольный рынок появится – мы сразу на него выйдем. Мы любим массовый рынок, любим продавать как минимум десятками тысяч. (смеется)

СИ: Интересно, а как вы оцениваете «массовость» рынка?

АГ: Тут сложно подобрать критерий... Но для примера возьмем компьютерный рынок. В России примерно 2.5 млн. домашних компьютеров. За 2001 год мы продали 2.5 млн. игр, значит, в среднем у каждого пользователя домашнего компьютера есть одна наша игра. Если на приставочном рынке можно будет изобрести что-то подобное, будем на нем работать. Мы не занимаемся бизнесом, который ориентирован на элитарные потребности, это не наши объемы. Однако если мы почувствуем силу в консольном рынке, мы поддержим его и примем участие в его формировании. ■

FRESH GAMES™

Громкий плач о том, что особо гениальные японские игры не добираются до западных рынков, слышен вот уже много лет. Онлайновые петиции с мольбами, просьбами и требованиями безотлагательно издать на английском Policenauts, Snatcher, Sakura Taisen, Soul Hackers и еще несколько добрых десятков заслуживающих того шедевров, собирают сотни тысяч подписей, а ситуация остается неизменной... Или нет?



DRACULA X (PC ENGINE)



DENSHA DE GO 3 (PS2)



SAKURA TAISEN 2 (SAT)

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Сначала следует уяснить масштабы происходящего (или точнее будет сказать – не происходящего?). Действительно, существует некоторый процент исключительно хороших игр, настоящих японских шедевров, так и не увидевших свет в Америке и Европе. Тому есть целый ряд причин. В случае с 8- и 16-битными артефактами чаще всего виной невыхода игр на английском языке были цензурные соображения (а под каким соусом прикажешь подавать в тех же Штатах игру, ориентированую на старших подростков и взрослых, если основная аудитория NES была не старше 15-ти?) или слабое распространение и низкая популярность на Западе торговых марок, лежащих в основе игры (кто в здравом уме согласился бы локализовать файтинг по Ranma 1/2 для Super Famicom, если даже многочисленные японские игры по Sailormoon для Super Fami и Mega Drive посчитали невыгодными для лицензирования и продажи?). Часто единственным способом добраться до англоязычной аудитории было приведение японского оригинала в «благопристойный» вид. Хрестоматийный пример – Konami, которая особенно ревностно относилась к локализации своей продукции: религиозные аллюзии вымарывалась из легендарного сериала Castlevania вплоть до релиза Symphony of the Night на PlayStation. Кресты убирались с могил, христианскую символику заменяли на безобидные орнаменты, статуи суккубов с обнаженным бюстом «одевались» в просторные туники. Один из видов оружия, тяжелое распятие, на протяжении многих лет превращали в американских версиях Castlevania в... бумеранг. Менялись также названия – не только самих игр, но даже музыкальных треков: в Belmont's Revenge японские мелодии Sons of Satan или New Messiah превратились в безобидные BGM с порядковыми номерами. Да что говорить – цвет титульного экрана Bloodlines пуритански настроенные европейские локализаторы сменили с кроваво-красного на светло-синий...

ИЛИ ТАК, ИЛИ НИКАК

Но благодаря насильственным изменениям избранные игры все-таки появлялись, пусть и в неаутентичном, подвергнутом цензуре варианте, на прилавках западных магазинов. А сколько бесподобных игрушек так и остались в Японии? Увлеченные коллекционеры скажут вам немало добрых слов о ролевом сериале Seiken Densetsu, лишь одна игра из которого – Secret of Mana – вышла на английском. А ведь это один из передовых брэндов Square образца середины девяностых, на родине популярный не меньше Final Fantasy. Тогда считалось, что западные игроки не смогут отдать должное филигранным сюжетам JRPG, ведь лучшим 16-битным экспортом оставались двухмерные драки и шутеры. После пришли времена 32-битных машин, и Final Fantasy VII наконец доказала, что качественную ролевую игру готовы по достоинству оценить не только юные Ре и Мако, но и какие-нибудь Джон с Мэри. Помните, с каким скрипом переводилась Xenogears, и сколько радости было, когда она все-таки вышла?

WHO SAID LIFE'S FAIR?

Наметились подвижки и в области популяризации оригинальных игр и экзотичных японских жанров: на PSX пришли Bushido Blade, PaRappa the Rapper, Vib Ribbon и танцевальные симуляторы Bust a Move, с пришествием времени американская Dreamcast получила неповторимые Seaman, Space Channel 5, Jet Set Radio и Rez. Значит ли это, что все достойные внимания игры выходили теперь по обе стороны океана? К сожалению, нет. «За бортом» попрежнему оставалась целая плеяда интереснейших творений японских разработчиков. В невостребованности их массовым западным геймером были уверены маркетологи – точно так же, как недавно в случае с JRPG. В Америке для PSX так и не был издан сиквел одного из самых инновационных файтингов – Tobal 2


MOBILE FORCES

SWINGERZ GOLF

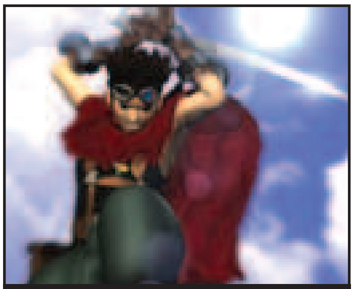
Одинокое выступление Fresh Games на GameCube стало первым «аркадным симулятором гольфа» для этой приставки. Судя по доступной информации, здесь мы будем иметь дело с самым настоящим клоном успешной серии Hot Shots Golf (PS2). Развеселая компания из 14 головастых карапузов, лупящих по шарам клюшками на шести невообразимых полях, поддержка режима для четырех игроков – ни дать ни взять, копия разработок Sony. Не совсем понятно одно: какая именно деталь заставила Eidos издать эту игру на «лейбле-бутике» Fresh.



(Squaresoft), а для Saturn и Dreamcast – легендарный тактический сериал Sakura Taisen (Sega/Red Company). О том, чтобы выпустить безобидный «симулятор общения с девочками» Tokimeki Memorial (Konami, PS one/PS2) не было и речи! Persona 2: Innocent Sin (Atlus, PS one), первый из двух сиквелов культовой RPG, так и не пересек пределов Японии. Там же остался сериал Densha de Go! (Taito, PS one/Saturn/N64/Game Boy/Dreamcast/ PS2), позволяющий игроку опробовать себя в нелегком деле управления железнодорожными составами. Неужели ни один штатовский ребенок никогда не мечтал стать машинистом поезда? Выходит, что и это им не интересно... по крайней мере, по мнению маркетологов.

ПРОРОКИ В СВОЕМ ОТЕЧЕСТВЕ

Однако находятся компании, ставящие под сомнения выводы исследователей рынка. Одна из них – Working Designs, с конца восьмидесятых работающая на нелегком поприще локализации редких, обделенных вниманием широкой аудитории японских игр, и справедливо заслужившая уважение со стороны как фэнов, так и журналистов. Пускай подопечные Виктора Айрленда не всегда успевают закончить проекты в срок, им это простительно: ведь если бы не Worling Designs, мы вряд ли бы увидели англоязычные версии Lunar, Alundra, Arc the Lad Collection, Silhouette Mirage, Vanguard Bandits и Elemental Gearbolt для PS one, равно как и Albert Odyssey, Dragon Force, Shining Wisdom и Magic Knight Rayearth для Saturn. По словам Виктора Айрленда, никаких сверхприбылей они не получают, и вырученные с реализации игр средства сразу же направляются исключительно на под-



ARC THE LAD (PS ONE)

держание компании на плаву и оплату новых лицензий (последней вроде бы приобретена Growlanser для PS2). В 1999 году Зак Местон, ветеран американской игровой журналистики и глава отдела локализаторов Working Designs, в интервью автору статьи выражал надежду на то, что ситуация будет выправляться с приходом на рынок более крупных издателей, которые поставят на поток перевод японских «крепких орешков». Тогда назывались имена Activision и Crave, но практика показала, что эти компании лишь время от времени могут «выстреливать» релизами вроде Tenchu и Jade Cocoon, не рассматривая для себя такую деятельность как профильную. Объемы рынка импорта видеоигр из Японии тем временем растут как на дрожжах: геймеры предпочитают заказывать через сетевые магазины вроде NCSX (http://www.ncsx.com) оригинальные версии азиатских суперхитов и продираться через них, даже несмотря на языковой барьер.

НЕУЖЕЛИ СБЫЛОСЬ?

В роли спасителя решило выступить Eidos Interactive – издательство крупное, авторитетное и обладающее, кстати, собственным представительством в Токио. 24 января 2002 года ими было объявлено об



ALBERT ODYSSEY (SATURN)

открытии лейбла Fresh Games, созданного специально для продвижения и продаж на территории Штатов и Евросоюза «революционных японских игровых проектов, которые так и остались бы недоступными для местной аудитории хардкорных геймеров» – дословная цитата Сатоси Хонды, исполнительного директора Eidos Japan. Руководитель Eidos PLC Майк МагГарви назвал Fresh Games «лейблом-бутиком», где знающие люди всегда смогут найти образчики уникального геймплея, ранее представленные за границами Японии в исчезающе малых количествах.

ВРЕМЯ РАССУДИТ

Ниже вы сможете прочесть интервью одного из главных менеджеров Fresh, наши мини-обзоры первых трех игрушек этого лейбла, а также небольшие превью остальных их релизов. И хотя слова Кевина Грилла полны оптимизма, ознакомление с дебютной продукцией его подразделения вызывает смешанные чувства. Нам остается только предположить, что в дальнейшем марка Fresh Games действительно станет знаком качества, по которому всегда можно будет определить тщательно переведенный нишевый шедевр из Японии. Надеемся и ждем. ■

ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОРЫВ?

Главный человек на лейбле Fresh Games – Кевин Грилл. Он смело посвящает прессу в планы компании, отличающиеся поистине наполеоновскими масштабами.

В.: Как появилась идея запустить Fresh Games?

О.: Дело в том, что первоклассные японские игры почему-то не добираются до США и Европы. Многим геймерам приходится импортировать оригиналы прямо из Японии. Мы хотели сделать так, чтобы хардкорные игроки могли приобрести эти игрушки в магазине через дорогу, не переплачивая и не забивая себе голову всей этой морокой с мод-чипами. Японские игры часто выглядят непривычными и странными, однако, сыграв в них, вы понимаете, какие там скрыты бездны геймплея. В Японии к видеоиграм относятся как к виду искусства, и мы хотим представить это искусство в чистом, первозданном виде. Никаких проектов по киношным лицензиям, бесконечных сиквелов с опостылевшими персонажами-мэскотами и вариаций «экстремального» спорта – это, если хотите, наша корпоративная политика. Мы хотим сломать существующие на Западе барьеры, отменить отжившие свое правила относительно того, во что людям следует играть, а во что не следует.

В.: Зачем открывать целый лейбл вместо того, чтобы выпускать игры под маркой Eidos Interactive?

О.: Нам кажется, что проекты такого рода никогда ранее не издавались в США и Европе, и чтобы они не прошли незамеченными, мы специально акцентируем внимание на их происхождении и выгодном отличии от всего, что уже есть на рынке. Нужна была марка, которая бы стала синонимом исключительности, ассоциировалась бы со всем новым, революционным. Если вы видите на коробке значок Fresh Games – это гарантия неординарности, высокого качества игры. Это значит, что вас ждет уникальный игровой опыт: интуитивное управление, с фантазией придуманные уровни, все что угодно – и даже больше! Вложенные в такие игры внимание и труд непременно оценят не только хардкорные геймеры, но и обычные казуалы. Наши игры достаточно просты для того, чтобы не читавший предварительно пухлых руководств новичок без труда начал играть – но они одновременно захватывают так, что даже опытные игроки будут возвращаться к приставке снова и снова.

В.: Первые три игры, вышедшие на вашем лейбле, в оригинале выпущены японским отделением Sony Computer Entertainment. Вы планируете отдавать предпочтение продукции SCEJ и в дальнейшем?

О.: Все качественные, оригинальные, самобытные японские проекты – потенциальные кандидаты для Fresh Games.


МИРЫ ЖЮЛЯ ВЕРНА
ТАЙНА
НАУТИЛУСА

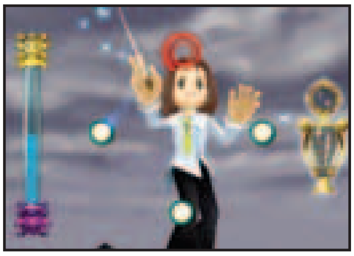
MAD MAESTRO!

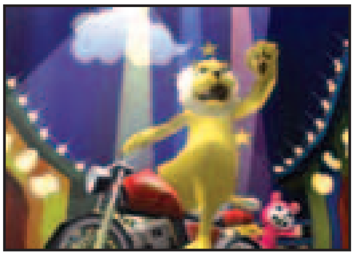
■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2 ■ **ЖАНР:** MUSIC ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EIDOS INTERACTIVE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEJ
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** HTTP://PLAYFRESH.UK.EIDOSDNS.COM/

С чего же еще нужно было начинать подборку нишевых японских завоеваний Eidos, как не с музыкальной игры? Все лучшие образцы жанра к тому времени, как ни странно, уже обзавелись англоязычными версиями, поэтому пришлось довольствоваться проектом, скажем так, второго эшелона. История вертится вокруг фантастического городка Bravo Town, где жители решили снести старую филармонию, а добрая фея Симфония попросила дирижера по имени Такт спасти храм музыки. Вам придется дирижировать симфоническим оркестром, управляя темпом и громкостью играющей композиции. Темп поддерживается нажатиями любой из четырех «геометрических» кнопок Dual Shock 2, громкость напрямую зависит от того, с какой силой вы это делаете. Приятно, что игра использует свойства аналоговых кнопок джойпада, но геймплей от этого, к сожалению, разнообразнее не становится – монотонное «соло на одной клавише» быстро приедается. Во время дирижирования нет времени отвлекаться от светящегося индикатора в центре экрана, а если взгляд и соскользнет куда-то еще, ничего выдающегося вы не увидите: среди дизайнеров Mad Maestro! явно превалировали примитивисты. Звуковая дорожка, что крайне необычно для такого рода вещицы, состоит из произведений вроде «Лебединого озера» и «Щелкунчика» Чайковского, «Полета валькирий» Вагнера и «Вильгельма Телля» Россини. Сила! Нужно быть очень смелым или совсем безрассудным издателем, чтобы попытаться «подсадить» американских геймеров на музыкальные игрушки посредством классического саундтрека. ■

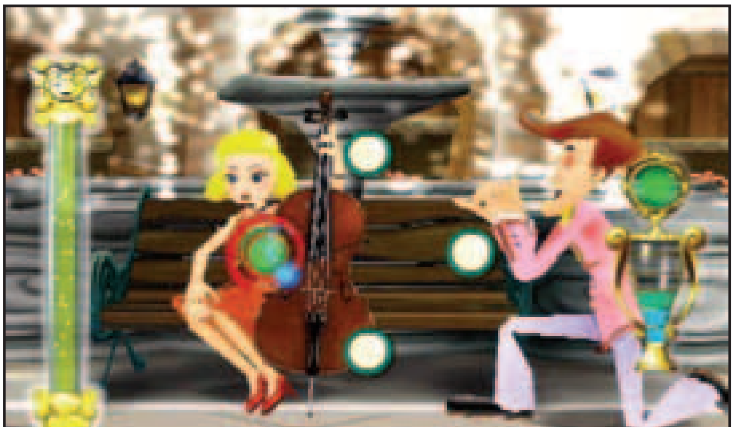


НЕ СБИВАЙТЕСЬ С ТЕМПА, И ВОСТОРЖЕННАЯ ПУБЛИКА НАГРАДИТ ВАМ АППОДИСМЕНТАМИ, БУРНОЙ ОВАЦИЕЙ И КРИКАМИ «БРАВО!».







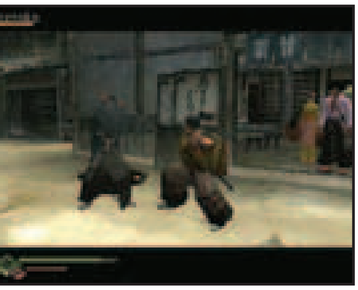


ЭЛВИС ПОЕТ СЕРЕНАДУ МЭРИПИН. В НАЛИЧИИ НЕ ТОЛЬКО ВОЛШЕБНЫЙ КОНТРАБАС, НО И ЗНАМЕНИТАЯ ФЛЯЖКА С КОНЬЯКОМ.

WAY OF THE SAMURAI

Последний на сегодняшний день европейский PS2-релиз от Fresh – свежая игра от команды Acquire, разработчиков первой Tenchu. На этот раз, вместо симулятора диверсанта-ниндзя, они создали... симулятор самурая! Авторы Onimusha громко икают. Впрочем, изюминки творения Acquire, отличающие его от боевика Capcom – это ветвящийся нелинейный сюжет и глубокий боевой процесс. Развитие событий зависит от решений игрока, а специальные приемы – от вида и состояния оружия (мечи тупятся и ломаются, визиты к кузнецу их обновляют). Диск на пути к нам, ждите обзор в следующих номерах «СИ».



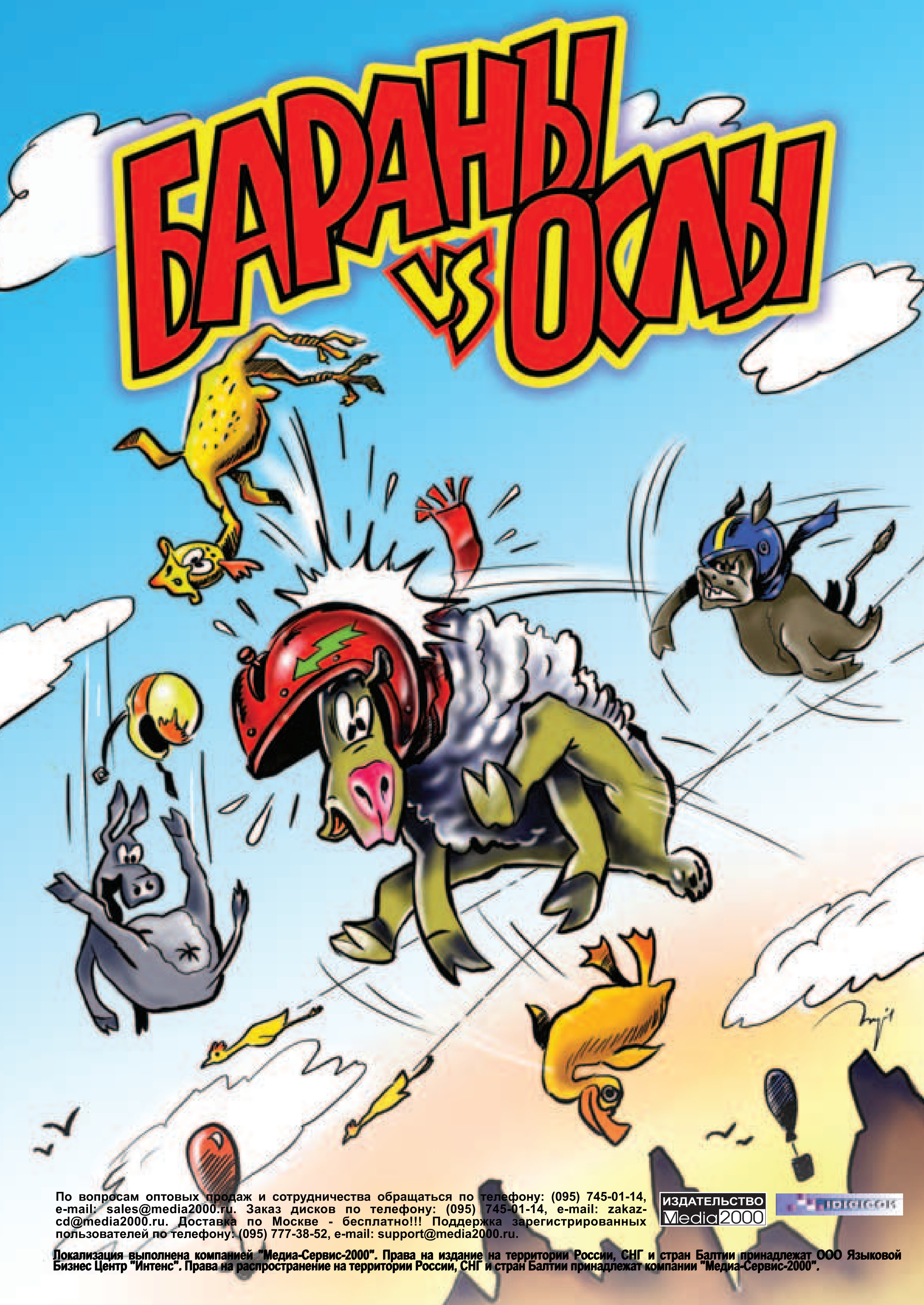


РЕЗЮМЕ

/5,5/

Быстро надоедающая, не очень удачная попытка увязать музыкальные игры с классической музыкой.

СТРАНА ИГР


БАРАНЫ vs ОСЛЫ

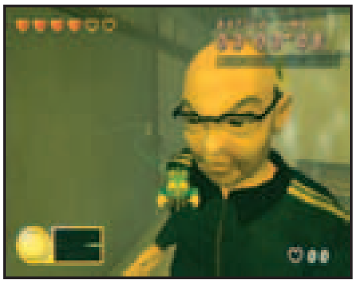
MR. MOSQUITO



■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2 ■ **ЖАНР:** ACTION ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EIDOS INTERACTIVE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEJ
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** ДО 2 ■ **ОНЛАЙН:** HTTP://PLAYFRESH.UK.EIDOSDNS.COM/



ЛЮДЕЙ МОЖНО «ВЫРУБАТЬ» ПРИЦЕЛЬНЫМИ УКУСАМИ В МЕСТА, НЕ ПРИКРЫТЫЕ ОДЕЖДОЙ. НО К НИМ НАДО ЕЩЕ ПОДОБРАТЬСЯ...



Из всех релизов Fresh Games этот наилучшим образом подходит под определение продукции лейбла, данное Кевином Гриллом. Налицо прикольнейшая идея: играя за назойливого комара, требуется довести до перманентного кипения простую японскую семью Ямада (распространенная фамилия, вроде наших Ивановых), изводя папу-клерка, маму-домохозяйку и дочку-выпендрежницу массированными налетами с последующим кусанием и кровососанием. Вид от первого лица с уморительными перспективами, необычный геймплей (отвлекаем членов семейки включением света или радио, подлетаем, жалим, заполняем мини-капсулы кровью, после чего спасаемся от разъяренных великанов, машущих баллончиками пестицидов и мухобойками). Чем чаще удачные рейды – тем дальше добропорядочные поначалу Ямады слетают с катушек. Под конец в доме царит настоящий, простите за каламбур, дурдом.





ЭПИЗОД В ВАННОЙ, САМАЯ ПИКАНТНАЯ СЦЕНА ИГРЫ, ДЛЯ МНОГИХ ПОСЛУЖИВШАЯ ПРИЧИНОЙ ПОКУПКИ MR. MOSQUITO.

Особое удовольствие получит та прослойка наших читателей, которая, что называется, «в теме». Mr. Mosquito изобилует забавными отсылками к столпам японской популярной культуры – будь то самурайские эпосы, истории про якудзу, аниме-классика или фильмы про Годзиллу, и весь этот стеб элегантно вплетен в общий пародийный сеттинг, высмеивающий домашний уклад современных японцев. Единственное, что смущает – неудачная система обсчета столкновений: комарик неожиданно ударяется о стены, пролетая вроде бы на безопасном расстоянии от них, или погибает от удара предметом, явно по нему не попавшим. В таких условиях поиск места для удачного приземления на необъятных человеческих телах становится трудной задачей. Впрочем, если судить субъективно, сумасшедший юмор и уникальный геймплей Mr. Mosquito сполна компенсируют отдельные огрехи игровой динамики. А покрутив на стартовом экране аналоговую ручку, вы откроете бонусный режим для двух игроков, где колесящие на велосипедах клоны главы семьи норовят столкнуть друг дружку с высоченной башни... ■





РЕЗЮМЕ

/7,0/

Пышущее оригинальностью комариное приключение с элементами комедии и борьбы с неудобным управлением. На любителя.

СТРАНА ИГР

LEGAIA 2: DUEL SAGA

■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2 ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EIDOS INTERACTIVE
■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEJ/CONTRAIL ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** HTTP://PLAYFRESH.UK.EIDOSDNS.COM/



Продолжение откровенно слабой Legend of Legaia (PS one) от авторов Wild Arms. Команда Contrail приняла к сведению отзывы на первую часть, сделав вторую версию боевого движка Tactical Arts System удобным и приятным. Атаки здесь выполняются сродни файтингам и дают широкий простор для комбинирования различных приемов. Прошлая игра почти целиком состояла из боев, здесь же драки отошли на второй план, уступив место типичному для JRPG исследованию мира, решению простых загадок, продолжительным диалогам и мини-играм (занятие садоводством и кулинарные эскапады



АТАКИ В МЕРУ ЗРЕПИЩНЫ, НА РУКАХ ГЕРОЕВ РАЗЛИЧИМЫ ИНДИВИДУАЛЬНО АНИМИРОВАННЫЕ ПАЛЬЦЫ.







позволяют создавать новые item'ы). Типичен и сюжет с похитителями кристаллов, расой Мистиков, солнечным затмением и деревенским пареньком, призванным спасти односельчан (а заодно и весь мир) от надвигающегося зла.

К сожалению, дают о себе знать малый бюджет и «несвежая» дата выхода: внешне Duel Saga напоминает ролевую игру для PS one в высоком разрешении, а годовалый возраст релиза (добавьте сюда цикл разработки длиной в год) заметен при сравнении с любой из только что вышедших JRPG для PS2 (Grandia Xtreme, Suikoden 3). Опрометчивым было бы рекомендовать Legaia 2 тем, чей опыт общения с приставочными RPG ограничен высококачественными итерациями Final Fantasy. Скорее, эта игра заслуживает внимания знатоков жанра: геймеров, ценящих японские RPG во всем их разнообразии. Тех, кто не сможет себе позволить пройти мимо. ■



КЛАССИЧЕСКАЯ ДЛЯ ВСЕЙ СЕРИИ ТРОЙКА ГЕРОЕВ: ЮНОША, МУЖЧИНА И ДЕВУШКА.



РЕЗЮМЕ

/6,5/

Не для каждого. Уделили бы всей игре столько же внимания, сколько боевому процессу – вышла бы конфетка.

СТРАНА ИГР

PRIM



Primal – во всех отношениях уникальный проект. Проект-хамелеон, бесконечно меняющий маски, всякий раз преображаясь и обрастая новыми качествами. Амбиции разработчиков, подкрепленные их же собственным богатейшим игростроительным опытом и совершенно сумасшедшей фантазией, позволили достичь невероятных результатов.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Soft Club ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEE Studio Cambridge ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.primal-game.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2003 года



Добрый вечер! Усаживайтесь поудобнее, погасите свет, задерните шторы, зажгите факелы, сдуньте пыль с навесных потолков и древних фолиантов, включите медленную спокойную музыку бряцающих цепей и невнятных стонов, позвоните лучшему другу-оборотню и пригласите его с друзьями-вурдалаками, привидениями и горгульями в гости. Ну что, проделали все это в указанной последовательности? Пожалуй, теперь вы готовы ко встрече...

ОН БУДЕТ ПЕРВЫМ

Еще одно крошечное замечание перед отправлением. Как известно, в начале ноября (7-го числа, если быть точным) в России официально стартует PlayStation 2. Помимо поддержки 5-ой зоны DVD, русского меню и официальной гарантии, предоставляемой Sony, все это мероприятие имеет еще одно важное значение. После официальной премьеры становится возможным выпуск официальных локализаций, появление которых на этот раз (по крайней мере, в сравнении с PS one) не заставит себя долго ждать. Разумеется, на русском языке будут выходить не все игры, а лишь лучшие представители богатого ассортимента продукции на PS2. При этом акцент будет делаться не на вышедшие уже на Западе игры, а совершенно новые проекты, российская премьера которых будет совпадать, а возможно, и опережать европейскую. Именно проект Primal благодаря его многочисленным достоинствам (о коих вы сможете прочитать чуть ниже) был выбран компаний Софт Клаб, российским партнером Sony Computer Entertainment в качестве первой в истории российской локализации для PS2. Игра выйдет в России одновременно с европейской премьерой в январе 2003 года, раньше, чем в США или Японии. Работы над озвучанием игры уже завершены, и российская команда локализаторов вплотную работает с англичанами из Кембриджа, намереваясь достичь высочайшего качества финального продукта. Судя по тем частям игры, которые нам удалось увидеть, на выходе мы действительно должны получить не только потрясающую игру, но и отлично выполненный перевод.

МОРТАЛИС

Работа над проектом Primal вот уже почти три года ведется на студии SCEE Cambridge, которая приступила к созданию игры сразу после завершения работ над невероятно успешным MediEvil 2. Годом спустя у Cambridge вышел еще один проект, C-12, но его делала другая часть коман-



▲ Российские актеры Дмитрий Матвеев, Елена Соловьева и их герои. Правда, похожи?

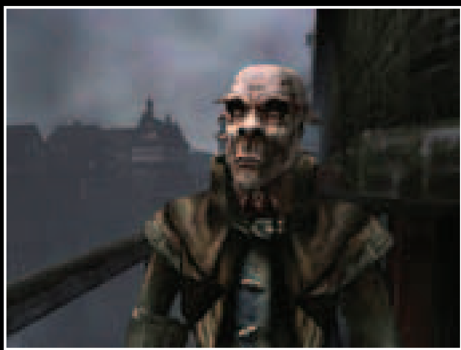
КОМАНДОЛОМКИ

Одной из самых симпатичных отличительных черт проекта являются многочисленные головоломки, в решении которых необходимы согласованные действия и Джен, и Скри. Вот простейший пример... Наши герои подходят к каменной башне. Внутри нее, судя по всему, находится вход в пещеру, которую друзьям не терпится как следует исследовать... Однако вход закрыт, и попытки выбить дверь головой ни к чему не приводят. Джен обходит башню и видит узкую трещину в стене, через которую она способна, хоть и с трудом, пролезть. Отлично, Джен внутри. Однако попасть в пещеру она все равно не может, поскольку там, во-первых, темно, а во-вторых, оттуда доносятся неприятные звуки, издаваемые голодными хищниками. Джен открывает дверь изнутри, впускает Скри. Тот, поворчав и пожаловавшись на тяжелую жизнь, отправляется в пещеру, находит на другом ее конце факел (огонь отпугивает малкаи) и зажигает в пещере свет... Теперь дорога открыта. Идти страшно, но можно...



проекте более чем достаточно, а вездесущая пресса уже успела разнюхать практически все секреты вплоть до колоссального бюджета, который уже превысил 8 миллионов евро. Primal – совсем другое дело. Темная лошадка. Хамелеон. Смешение жанров и обстоятельств. Маркетинговая политика — подстать самому продукту. Будучи анонсированным на европейской (заметим, только европейской!) пресс-конференции Sony на E3'2001, Primal был воспринят публикой «на ура», представив удивленному взору журналистов невероятное качество изображения и насыщенный, яркий дизайн. После этого успеха игра немедленно исчезла с радаров игровой индустрии и вновь проявилась лишь год спустя в виде весьма неординарной демо-версии, уже на E3'2002. Дата релиза назначена на ноябрь. Реакция публики была весьма положительной, правда, некоторые игроки пожаловались на качество боевой системы, после чего было принято решение бои доработать, а сроки релиза немного перенести. В результате Primal не только лишится последних недоработок, но еще и почувствует себя куда вольготнее на январских просторах, нежели в декабрьской толчее хитовых релизов.







ды. Основной же костяк разработчиков MediEvil 2, триумфально распрощавшись с PS one, засел за серьезные исследования железа PS2. Европейские разработчики, в отличие от своих японских и американских коллег, не спешили с началом выпуска проектов на PS2, и первые игры от европейского отделения Sony начали появляться лишь к середине 2001 года. Драгоценное время при этом не было потрачено впустую, а два главных европейских крупнобюджетных хита, The Getaway и Primal, наверняка станут знаковыми событиями в игровой индустрии. При этом о декабрьском дебюте The Getaway известно уже практически все, информации о

Одна из демонических форм, ферai, отлично подходит для драк на открытом пространстве.



Посредством таких порталов осуществляется сообщение между мирами Нексуса.



ЖАНРОВЫЕ ИГРЫ

Primal, уютно завернувшись в привычную и любимую многими концепцию action/adventure, рассказывает нам весьма странную историю. Предположения о существовании параллельных пространств и потусторонних миров в новом проекте Cambridge обретают совершенно иные очертания, нежели в MediEvil. Здесь нет мультяшной простоты, отсутствуют прямые ответы на многие вопросы, а познать неизведанное можно, лишь исходив оное вдоль и поперек на своих двоих. В то же время этот странный мир четко структурирован. Мы с вами, простые смертные то есть, живем в мире под названием Морталис, нашем обычном безумном мире с его бесконечно плохой погодой, толпами народа на улицах и полной бессмысленностью существования. Оказывается, этим пределы мироздания не ограничиваются. Из Морталиса можно попасть в некий Нексус – своеобразный портал между различными мирами, хрупкое равновесие в котором поддерживается за счет распределения энергии всех соединенных с ним миров, за чем следит беспристрастный Хронос. Достаточно, пожалуй, научной фантастики. Мирами Нексуса правят верховные божества Хаоса и Порядка – властный и злобный Абаддон и величественная, справедливая Арелла. В Нексусе четыре основных мира (Морталис в систему на самом деле не вхо-

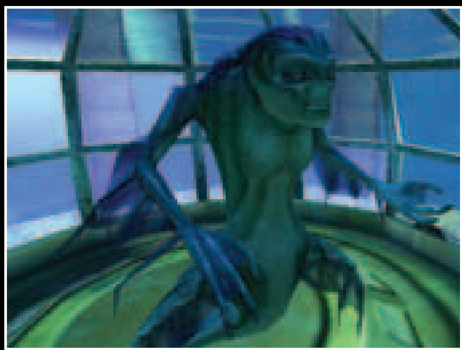


Джен авторам игры, бесспорно, удалась. И дело не только в фигуре и симпатичном личике. Посмотрите на нее внимательно – где еще вы видели столько характера в одних только глазах?

бой очередной героический опус на тему Tomb Raider? Ошибаетесь. Перед нами – игровая интерпретация того, что в американском кино называется buddy movie, то есть фильм о приключениях двух друзей. Причем друзьями этими становится чрезвычайно неординарная пара персонажей. О Джен и ее непростом характере (эгоистичная, нагловатая, немного вульгарная современная девица) мы уже знаем. Ее истинным антиподом выступает герой по имени Скри. Ожившая, говорящая, передвигающаяся на четырех лапах каменная статуя, с манерами английского лорда, колоссальным комплексом неполноценности (а на то есть свои причины, о которых вы узнаете сами), в метр ростом, с хвостом и симпатичными рожками, — вот лишь



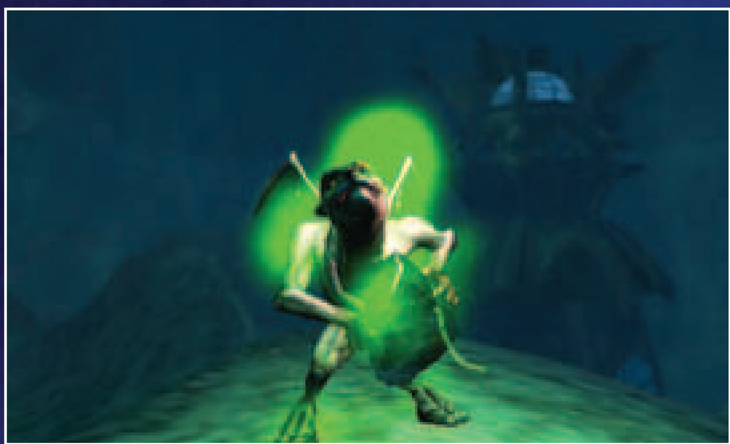






дит): Солум, Аэта, Вулка и Аквис, каждый из которых населен различными народами. Так, например, в Солуме живут свирепые и воинственные ферاи, водяной мир Аквис населен ундинами, в таинственном мире Аэта можно встретиться с призраками, а огненные ландшафты Вулки оказались наиболее привлекательны для джиннов. Изначально баланс в мирах Нексуса поддерживался простым способом – народы Солума и Аквиса поддерживали Ареллу, а призраки и джинны из Аэты и Вулки предпочли поклоняться Абаддону. Однако постепенно Хаос начал распространяться и на миры Порядка. Кроме того, в Нексусе были рождены двойняшки-полукровки, наделенные способностью изменять реальность. Абаддон попытался захватить их, однако Арелле удалось ценой потери всей своей армии отбить малышей. Генерал армии Порядка, Абдизур, перенес двойняшек в Морталис, будучи уверенным в том, что там их никто не найдет... Fast Forward на двадцать лет.

Главная героиня игры, двадцатилетняя современная девушка по имени Джен (она очень не любит, когда ее называют полным именем Дженнифер, поэтому и мы не будем), обожающая клубы, дискотеки и вечеринки, ведущая легкомысленный и безалаберный, но зато веселый образ



Скри обладает способностью поглощать энергию камней магнетита – с ее помощью он получает возможность переселять свою душу в каменные статуи.

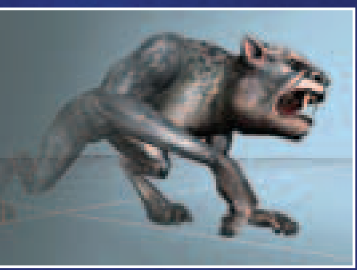
жизни. Ее дружок Льюис, звезда начинающей рок-группы, тоже не отличается серьезностью и сознательностью. И вот в один прекрасный вечер, на очередном концерте их жизнь радикально меняется. После нападения страшного монстра, который похитил Льюиса и явно собирался сделать то же самое с Джен, наша героиня приходит в себя уже на больничной койке, где ее ждет неожиданная встреча. Вот вам еще один перевертыш: думаете, что Primal представляет со-

краткое описание этого великого героя. Прошлое Скри покрыто завесой тайны, и его историю вы узнаете по мере прохождения игры, однако заметим, что у верного слуги Ареллы Скри и ее же преданного генерала Абдизура имеются некоторые, кхм, общие корни. Вместе Джен и Скри представляют собой чрезвычайно уморительную парочку. Они разговаривают, перешептываются, смеются, ссорятся, ругаются, огрызаются, подшучивают друг над другом, расстают-

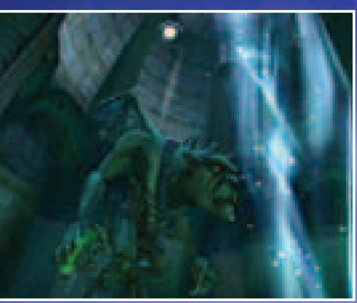
НОВОСТИ ИЗ КЕМБРИДЖА

Инвестиции в технологии, послужившие базой для проекта Primal, были столь значительны, что одна игра, даже будучи весьма успешной, навряд ли сможет окупить всю проделанную работу. Согласно сведениям, полученным нашими шпионами в Sony, SCEE Cambridge уже ведет работу над своим следующим игровым проектом. Игру создает команда, сделавшая C-12, причем в разработке используются технологии, созданные для Primal. Кроме того, ребята весьма уверены в успехе своего первого проекта для PS2 и уже подумывают о том, чтобы выпустить сиквел. Не стоит также забывать и о сериале MediEvil – сдается нам, что вторая его часть была не последней...

MAYA НАВСЕГДА. Как и большинство других ведущих разработчиков мира, SCEE Cambridge пользуются в процессе создания 3D-моделей для Primal известным мощным пакетом Maya, разумеется, снабженным массой собственных расширений и усовершенствований. Помимо своего прямого назначения, Maya также используется для того, чтобы создавать всевозможные впечатляющие материалы для прессы. Так, например, на этих эксклюзивных кадрах вы можете увидеть небольшой участок мира Солум и вредную тварь по имени малкаи, которую «фотограф» застал прямо в момент прыжка из каркасной сетки в полную текстурированную модель.







ся и снова встречаются, вместе решая неразрешимые проблемы и освобождая миры от власти Хаоса.

ЧЕТЫРЕ В ОДНОМ

Единая сюжетная линия Primal предполагает посещение героями всех четырех миров Нексуса, пораженных силами Хаоса, расследование обстоятельств трагедии и попытки вернуть ситуацию в нормальное русло. Попутно Джен пытается отыскать своего ненаглядного Льюиса, которого Абаддон, разумеется, уже задействовал в собственных целях. Скри тоже разыскивает кое-что весьма для него ценное. В каждом же из отдельных миров героям придется столкнуться с совершенно уникальной, почти независимой от общего сюжета интригой. Здесь можно провести параллель с сериалом комиксов, где знакомые герои из серии в серию сражаются с единым противником, побеждая на своем пути злодеев попроще и решая проблемы по мере их возникновения. Отличие здесь в том, что Скри и Джен с самого начала знают, что им непременно придется посетить эти миры, но что именно их там ждет – совершенно неизвестно.

Миры, созданные авторами игры поражают воображение своей детализацией и продуманностью. Для каждого из них была создана собственная масштабная предыстория, иногда поразительно напоминающая кое-какие эпизоды истории человечества. Архитектурные стили, жизненные уклады, разнообразные религиозные обряды, стили одежды, даже языковые особенности – ничто не укрылось от внимания дизайнеров SCEE Cambridge. Вместо того чтобы дать игрокам на разграбление два десятка однообразных ландшафтов и уровней, как в том же Tomb Raider, авторы Primal вдохнули жизнь всего в четыре, снабдив каждый из них достаточным количеством уникальных черт, чтобы вы могли с первого взгляда узнать любую локацию. Во всех мирах вы найдете города, поля, пещеры, крепости, ущелья, овраги, подземные сооружения, дворцы и храмы, — но со своим уникальным обликом. Масштабы работы художников просто невероятны – каждая из локаций претерпела длительный процесс концептуальной разработки. В результате весь проект смотрится как одна большая профессиональная открытка. Разнообразие заданий и сюжетных поворотов также весьма неординарно... В Солуме, например, Джен и Скри придется разрешать кризис власти. Согласно верованиям народа фераи, их король после некоторого срока правления обязан приносить себя в жертву, освобождая трон для своего преемника. Однако у короля Херна похитили собственного сына, и он оказался не в состоянии исполнить предначертанное. Пророчество тем временем начало сбываться, Солум начали сотрясать страшные землетрясения, а вокруг короля стал назревать заговор. Нашим героям придется спасать короля от заговорщиков, искать принца Джареда и расследовать обстоятельства похищения. А вот в призрачном мире Аэта, например, сосуществуют расы призраков и илотов, причем призраки возомнили себя аристократами и пытаются продлить свою жизнь за счет поглощения крови илотов, которую они добывают специальными кровевыжималками. Тут нашим героям придется столкнуться с сумасшедшим князем Раумом, совершенно сбрендившим на почве жажды бессмертия. Собственно мир – совершенно гротескный, с сопутствующим построением и массой контрастов. Свободного пространства, заданий и сюжетной линии в каждом из миров хватает в среднем на 6-8 часов игрового процесса, так что пропрыгать по уровням наподобие какого-нибудь Crash Bandicoot сквозь Primal не получится. Это по-настоящему большая и масштабная игра, обладающая полным эффектом погружения.

▼ На этом кадре хорошо заметна чрезвычайно высокая детализация модели Джен. Мечты о полноценных, нормально гнущихся пальцах игровых персонажей и осмысленных выражениях лиц, которыми мы с коллегами бредили годами, похоже, начинают сбываться.







Масштабы работы художников просто невероятны – каждая из локаций претерпела длительный процесс концептуальной разработки. В результате весь проект смотрится как одна большая профессиональная открытка.

ХИТРОСТИ И ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ

Чуть выше мы упоминали о том, что Джен и Льюис являются полукровками. Судя по их обычному внешнему виду, это значит, что хотя бы наполо-



Еще одна очаровательная демонская форма нашей красавицы Джен. Скри утверждает, что так она выглядит гораздо симпатичнее. А вы согласны?

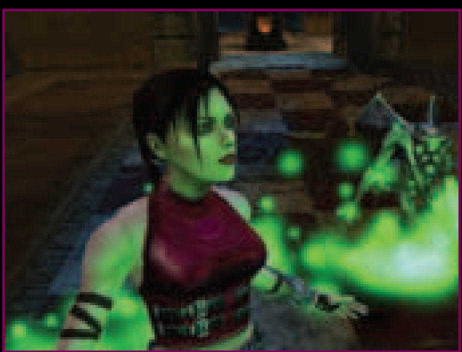
вину они являются людьми. Вторая же часть крови «подпорчена» демонами. Поскольку все миры Нексуса в той или иной степени демонские, то Джен получила возможность использовать свои скрытые до поры до времени способности в каждом из них. Уже в Солуме наша героиня научится превращаться в первую из своих демонских форм, переняв повадки и боевой стиль фераи. Со временем она научится перевоплощаться и в остальные варианты. Такая «мутировавшая» Джен получает новые возможности, оружие и приемы наряду со способностью, например, находиться сколь угодно долго под водой или высоко прыгать. Игра требует от вас вдумчивого использования различных демонских форм для решения различных задач. Еще больше разнообразит игровой процесс наличие Скри, на которого вы тоже сможете переключаться. Несмотря на маленький рост, Скри умеет многое. Лазать по стенам, например. Кроме того, он силен и умеет вселяться в каменные статуи, что не раз спасет героев от верной смерти. Решение многих задач в игре требует параллельных действий двух героев. Часто для этого им приходится достаточно далеко расходиться. Решения таких головоломок нетривиальны, но находятся без особых проблем. Кроме того, болтовня героев помогает быстро смекнуть, в чем тут дело.

ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

По внутренней классификации Sony Primal является первым проектом третьего поколения на PS2. Это значит, что графическая технология, созданная специально для игры, полностью соответствует запросам, которые будут предъявляться хитовым играм не этого, 2002-го, а будущего, 2003-го года. Если сегодня эталонной считается графика в Ratchet & Clank, The Getaway или GTA Vice City, то Primal, выйди он в ноябре, без проблем заткнул бы их за пояс. Необычная для PS2 четкость изображения, невероятные даже по самым высоким стандартам модели персонажей с хорошей мимикой, классной анимацией (80% сцен анимировано при помощи motion capture), нормально гнущимися пальцами и какими-то совершенно магическими глазами. В Primal, соответственно, виртуальные герои играют не только мимикой и жестами, но и взглядом, причем получается это на редкость эффектно. Что касается ландшафтов, то здесь тоже не получится выдавить из себя ничего, кроме похвал. Ни одного сантиметра скучного ровного пространства – территория использована на все сто процентов, причем без каких-либо намеков на искусственную загроможденность, имеющую место в StarFox

Джен осторожно походит к кромке воды. Бедная, она еще не знает, что поплавать в этом озере ей придется немало.



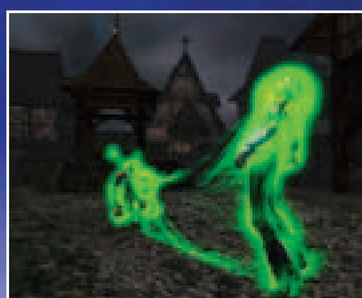






Диалоги с демоноязычными жителями Солума происходят весьма забавно. Скри разговаривает с фераи на демонском языке, а потом нехотя коротко переводит смысл сказанного Джен. Неудивительно, что она бесится.





БЕЗ ЗАГРУЗКИ

Главным недостатком игровых приставок на базе CD всегда считалось наличие порой весьма значительного времени загрузки каждого очередного уровня или даже участка уровня. Длительные назойливые экраны loading выводили из себя не один миллион игроков по всему миру, а скоростная загрузка с картриджа, например, на N64, казалась совершенно недостижимой на той же PlayStation. Однако прошло совсем немного времени, и разработчики потихоньку начали справляться с этой бедой. Так, например, Nintendo разработала GameCube так, что при желании разработчики, разместив данные на диске определенным образом, могут почти полностью избежать длительных загрузок. Студия Naughty Dog, выпустившая в прошлом году свой великолепный Jak & Daxter, решила проблему радикальным образом – в их игре вообще нет экранов загрузки, кроме самой первой перекачки начального уровня в память... Нечто подобное будет и в Primal – единственной задержкой на вашем пути станет собственно начало игры – после этого все декорации и модели будут подгружаться в память приставки динамически, без мерзких заставок и прочих отвлекающих от действия элементов.





Разработчики Primal утверждают, что в создании боевой системы они вдохновлялись игровым процессом Soul Calibur. Что ж, получилось, конечно, нечто совершенно иное, но по красоте, пожалуй, даже превосходящее чудо–файтинг от Namco.





Концептуальный набросок демонстрирует нам четыре варианта трансформации Джен. Облик и способности героини варьируются от одного мира к другому.

Adventures. Перейдя от мультяшно-детсадовского принципа отображения мира MediEvil к фэнтезийно-готическому миру Primal, дизайнеры из SCEE Cambridge, сдается мне, подросли и сами – морально, идейно, творчески. Созданные ими картины красивы сами по себе, вообще без каких-либо игровых элементов – в них просто хочется оказаться, пройтись, погулять. Объединенные общей концепцией, сюжетом, героями и собственно игровым процессом, они становятся совершенно волшебными.

Оригинален подход авторов к музыкальному сопровождению. В который раз проект обманывает стандартные ожидания и вместо атмосферного, прочувствованного готикой саундтрека (элементы которого здесь, конечно же, присутствуют) внезапно оглушает игрока мощными залпами хард-рока от популярной американской группы 16Volt. Отгремев во время боя, музыка внезапно возвращает мелодичность и спокойную ритмику. Еще один аспект проекта-перевертыша.



Херн, король Фераи, раздраженный и яростный. Он явно не настроен общаться с нашими героями, несмотря на то что они пришли ему помочь.

ГОЛОСА НЕКСУСА

Primal является почти что рекордсменом современной игровой индустрии по объемам озвученных диалогов и их важности для сюжетной линии. В игре насчитывается более двух тысяч различных фраз, причем более половины из них приходятся на главных героев. Авторы игры чрезвычайно серьезно подошли к кастингу ролей Джен и Скри, и в англоязычной версии героев озвучивают Хадсон Лейк (Hudson Leick) из сериала Xena: Warrior Princess и Андреас Катсулас (Andreas Katsulas), который играл роль Г'Кара в обожаемом многими российскими игроками «Вавилоне 5». Авторам русской версии пришлось серьезно поднапрячься, чтобы найти голоса, в полной мере соответствующие как характерам героев, так и английским оригиналам. В результате роль Скри досталась известному актеру Дмитрию Матвееву, который, кстати, в российской версии «Вавилона 5» озвучивал того же самого Г'Кара, а в красотку-забияку Джен на время звукозаписи превратилась очаровательная Елена Соловьева. Злодея-Абаддона, как всегда, превосходно сыграл Павел Смеян, голосом которого говорит практически вся Нежить в WarCraft III. Сумасшедшего злодея графа Раума в совершенно бесподобных интонациях оживил Александр Леньков. Всего в озвучке игры участвовали двенадцать актеров, записавших многие часы диалогов для тридцати с лишним игровых персонажей.

В ближайшие месяцы слово Primal наверняка будет заставлять учащенно биться сердца всех владельцев PS2. Современная сказка для взрослых, Primal – это новый взгляд на фэнтезийный жанр, поигрывающий мускулами потрясающих графических технологий, стройного сюжета, ярких, незабываемых персонажей, неожиданных и часто парадоксальных игровых решений. Ждать осталось совсем недолго. Обзор финальной версии читайте в январе. ■


3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!
СОЛДАТЫ
АНАРХИИ
тактические действия в трехмерном мире
захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
удобный редактор карт
уразанный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
потрясающая музыка и трехмерный звук
десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием
ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ПОТЕРЯЛО ВСЕ...
...весь прогресс...
...все богатство...
...и всю гордость...
...осталась только вера –
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!
SILVER STYLE
Russobit-M
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2002 "Руссобит Паблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Паблишинг".
E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

ХИТ?

КОРСАРЫ 2



«Акулам скормлю, по доске пущу, на грот-мачту вздерну, к якорю привяжу, на остров высажу, испанцам сдам, кальмар ты недоделанный! С тебя йо-хо-хо и бутылка рому!» – примерно такие послания сыпались в ящик эсквайру Торику от боцмана «Белая бестия» ВВП. За что? Перестукин лично бороздит океан Интернета в поисках хоть какой-нибудь информации о «Корсарах 2». И Торик, этот краб копченый, позволяет себе про абордаж всего лишь в паре строк упомянуть! Судя по описанию, такого захвата кораблей еще не было!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** Action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Акелла
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.akella.com/seadogs2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** Весна 2003 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF9178

Сквайр Трелони, доктор Ливси и другие джентльмены попросили меня написать все, что я знаю об Острове Сокровищ. Им хочется, чтобы я рассказал всю историю с самого начала до конца, не скрывая никаких подробностей, кроме географического положения острова. Указывать, где лежит этот остров, в настоящее время еще невозможно, так как и теперь там хранятся сокровища, которых мы не вывезли.
Роберт Льюис Стивенсон, «Остров сокровищ».

ХИТ?

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

Я достал шпагу, повернулся лицом к воротам городка, выстрелил в одного стража, атаковав сразу после этого шпагой второго. Первый солдат скончался прямо на месте, второго пришлось сначала как следует пощекотать шпагой. К тому времени, как бой был закончен, у меня перезарядился пистолет. Я выстрелил в мужика с оголенным торсом и взмахом шпаги убил какую-то тетку в чепчике. Затем вихрем промчался по бухте, рассекая лезвием всех, кто попадался мне на пути. Индикатор, показывающий, насколько меня жаждут убить местные власти, горел пронзительно-красным светом, как сломавшийся светофор на Ленинском проспекте. Подумав, что в городе, в общем-то, мне делать нечего, я пошел к причалу, сел на свой фрегат и свалил в открытое море искать приключений.
Так началось мое знакомство с «Корсарами 2».

А-2? РАНЕН. Б-2? УБИТ

А потом я вышел в открытое море. Знакомство продолжилось в виде двух пиратских бригов, зачем-то попытавшихся атаковать мой фрегат. То есть сначала мне сказали, что на горизонте пиратский корабль и предложили либо сматывать снасти, либо достойно встретить врага пушками к фальшборту. Мне было даже интересно, я ведь только-только начал свое плавание. Поэтому тут же согласился. Первый бриг я ради интереса разнес в мелкую стружку синхронным залпом правого борта. Оставался второй. Этого я решил взять на абордаж. Подошел поближе, выбрал опцию захвата (*после первой части не верится, что так просто – прим. ред.*) и ринулся на врагов со шпагой наголо. Одного застрелил в упор, второго насмерть поцарапал. Пока я с ними возился, мои ребята успели разобраться с остальными. Корабль стал моим. Правда, подумал я, такой корабль мне никуда не впислся. И потопил его.
После чего пошел в ближайший крупный порт зализывать раны. По пути раздумывая о том, что в области морских сражений геймплей не претерпел особенных изменений в сторону от оригинала. Хотя пистолет при абордаже – это ново, это модно, это да.

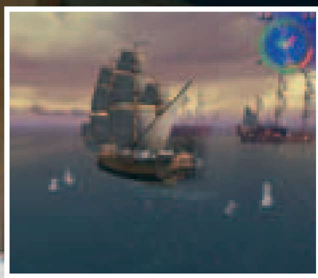
Если игрок хочет заработать денег, пусть либо челночит от одного острова до другого, либо идет пиратствовать и продавать награбленное.

ПИАСТРЫ, ПИАСТРЫ!

В каком-то французском городке я первым делом зашел на судоверфь, где немедленным образом починил слегка потрепанный фрегат и прикупил ядер и снастей. После торжественной упаковки корабля направился в магазин. Все как обычно: сахар у них не в ходу, кофе покупается по весьма усредненным ценам, а вот ром я им не поленился скинуть. Чистой выгоды получилось порядка шести тысяч золотом. Да и если бы я отвез этот ром в Дувезен, тоже неплохо бы вышло. Полезным оказался этот бриг, не зря я на нем задержался.
Надо бы теперь пополнить судовую команду. Четко помня, что в «Корсарах» биржа труда располагалась в местных тавернах, я спросил у ближайшего горожанина, где мне найти сие злачное заведение, и направился туда широким шагом, зажав shift. Наняв необходимое для полной комплектации количество моряков, сел за ближайший столик, заказал пинту темного пива и начал писать свои размышления об экономике «Корсаров-2».
Денежная система, держащаяся в основе своей на купле-продаже товаров, четко следует своим целям: если игрок хочет заработать денег, пусть либо челночит от одного острова до другого, либо идет пиратствовать и продавать награбленное. Последнее, конечно, гораздо рискованнее, но ведь и прибыль (даже за вычетом стоимости ремонта и пополнения ядер) будет несоизмеримо выше.



Абордаж! Свистать всех наверх! Клинки к бою!





Вот про такие моменты игры я говорил, что их надо распечатывать и продавать на Арбате.

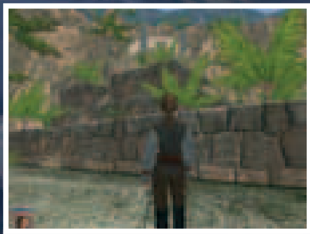
КОРСАРЫ 2

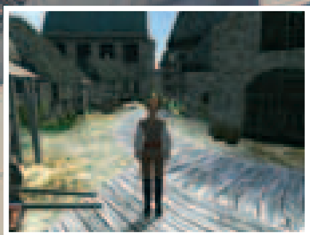


ВАШУ ШПАГУ, СЭР!

Между прочим, для отображения анимации всех персонажей «Корсаров-2» использовался motion capture. Так как в игре есть два разнополых героя, то для съемок Даниель была приглашена фехтовальщица, а motion capture для Блейза занимался... сам Дмитрий Архипов. Оказывается, он учился фехтовать и, так как найти настоящего фехтовальщика по некоторым причинам не удалось, руководителю «Акеллы» пришлось лично вкладывать свои силы и опыт в создание игры.







Что же будет с экономикой, когда в игру введут возможность поиска секретных кладов?..

ПЛЫВИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА

Ну ладно, пограбить мы пограбили, денег накопили, команду набрали. Надо уже и о будущем задумываться. Как я успел заметить в перерыве между резней в море и путешествием в порт, у игрока имеется система многочисленных скиллов, которые можно прокачать с повышением уровня. Понятно, что уровень дают не за просто так, а за некоторое количество экспы, которую, как я опять же успел подметить, дают за уничтожение и захват кораблей. Но дают мало. И снова загружая в подкорку головного мозга воспоминания об играх такого рода, я вспомнил про квесты. И, конечно же, про вездесущего (то бишь, обретающегося в каждом городе) губернатора. А затем пошел в резиденцию местного управителя.

Губернатор сидел в своем роскошном кресле в городском холле и чего-то читал. Я подошел к нему, поговорил, получил задание. Уничтожить враждебное английское корыто, плавающее возле входа в бухту и нападающее на мирных купцов. Предложил пять тысяч. Вполне нормально за потопление одного кораблика. Вышел в море, направился к выходу из бухты. Ага, а вот и он, голубчик. Большой, зараза – не иначе каравелла. Подобрался к нему поближе и как шарахнул с левого борта. Он аж накренился. Английские псы засуетились, стали разворачиваться, но каравеллы же признанные тормоза! Они пока развернутся, им моллюски все днище сожрут. Так что я успел пару залпов всем бортом сделать до того, как он догадается проплыть вперед и, оказавшись бортом к борту, дать свой залп. А потом я взял его на абордаж. Ух, как я там славно сражался! Один против четверых! Спиной к спине с собственным шкипером! После боя, естественно, грабеж и тотальное пьянство. Захватив максимум всего, что мог утащить мой фрегат, вернулся в порт, продал все товары и пошел к губернатору. Он, конечно, меня похвалил и даже денег дал. Но на этом наше сотрудничество кончилось. Что поделаешь – издержки бета-версии.

ПРОГУЛКА ПО ДОСКЕ

Когда я приехал в «Акеллу», Иван Кузнецов (ответственный за контакты с прессой) тут же повел знакомиться с разработчиками. Сначала мы подошли к Ренату Незаметдинову, геймдизайнеру и соавтору текстов в игре. Он с увлечением рассказал о том, какие в игре замечательные квесты, какой отличный дизайн, показал книгу по архитектуре, которой разработчики пользовались



СТАТИСТИКА

Немного сухих цифр. В игре будет около 20 композиций общей длительностью примерно час. Игроки смогут увидеть двенадцать минут рендеренных роликов (по качеству вовсе не уступающих роликам из WarCraft 3). Основных, то есть сюжетных квестов будет порядка 140 штук. В процессе прохождения можно будет посетить более 130 локаций. Ну и напоследок, как мне по секрету сообщили, игру даже с чит-кодами невозможно пройти за двое суток. А если учесть две разные сюжетные линии, то рассчитывать меньше, чем на 100 часов геймплея не стоит.

КОРСАРЫ 2

ХИТ?

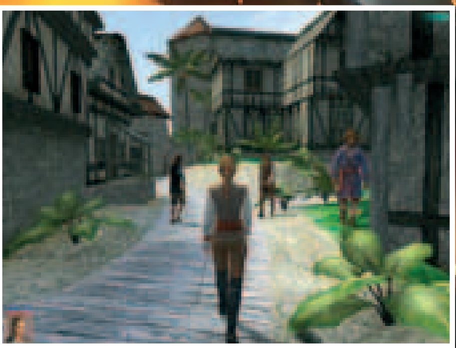
при создании различных объектов и домов в населенных пунктах «Корсаров-2». Рассказал о том, что часть несюжетных квестов будет генерироваться случайным образом, позволяя игроку продолжать набирать опыт и деньги в случае слишком высокой сложности «основных» заданий. Показал список имен, которые вошли в игру, я едва успевал следить за быстрым перелистыванием страниц – там было порядка сотни имен и фамилий на каждой!
Поразившись, я последовал дальше, к Дмитрию Демьяновскому, главному программисту и руководителю разработки. Дмитрий оторвался от работой над Xbox-версией «Корсаров-2» (да-да, рядом с монитором у него стоял настоящий Xbox DevKit) и начал рассказывать о двух героях игры (Дэниель и Блейз), о том, что в игре их линии не раз пересекутся, о том, что у них будет разная история и разные пути. Не обделил и сладким кусочком: дал послушать предварительный вариант музыкального сопровождения. Причем сказал, что это только «сырая» версия, а настоящий саундтрек будет исполнять инструментальный оркестр! Если так и будет, то музыку можно смело выпускать отдельным диском, прецеденты уже были.
Ну и на закуску Иван познакомил меня с Анри, известнейшим российским художником, создателем иллюстраций для книг таких фантастов, как Ник Перумов и Сергей Лукьяненко. Анри провел меня в свой закуток и посадил за монитор, мол, смотри, как мы свет и тени делаем. Тени в игре динамичные, зависят от положения солнца. А объекты, находящиеся или попадающие в тень, меняют окраску той части, которая находится в тени! Все как в жизни.

Часть несюжетных квестов будет генерироваться случайным образом, позволяя игроку продолжать набирать опыт и деньги в случае слишком высокой сложности «основных» заданий.

В конце прогулки по «Акелле» я разговаривал с Дмитрием Архиповым, координатором всех проектов компании. К сожалению, о некоторых новых играх рассказать я не могу по причине соблюдения ммм… производственной тайны. Но тот факт, что в разработке находится несколько игр, я замалчивать, увы, не могу.

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ

При виде такого моря хочется плакать. Говорят, когда долго смотришь в морскую пучину, рано или поздно возникает желание в нее прыгнуть. Я долго смотрел в море, но не затем, чтобы проверить эту несмелую теорию. Я смотрел, как плавают хищные акулы, как медленно проплывают где-то на глубине метров тридцати водоросли и кораллы. Я смотрел на пенистые буруны, стремящиеся в приливном экстазе напасть на берег. А потом я посмотрел наверх. Мне сразу же вспомнился фильм «Ослепленный желаниями» (Bedazzled). Там глав-



Людей можно встретить прямо на улице. Все они куда-то идут, идут, идут...







Это не пререндеренная картинка, тут все ровно так, как оно есть на самом деле.



Начинайте завидовать: это особняк губернатора. Перед ним тусуется некоторое количество граждан. Митингуют, поди.



ный герой в одном из своих перевоплощений был жутким романтиком и при виде заката над морем плакал, как ребенок. Когда я посмотрел на заходящее за горизонт солнце... мне пришлось придумывать что-то про соринку в глазу.
Есть идея — запускать игру в максимальном разрешении, снимать скриншот с закатами и рассветами, распечатывать его на большом принтере и идти продавать по двадцать рублей за штуку. Разберут как чебуреки, иначе и быть не может (*красота и чебуреки... Торик, Торик... – прим. ред.*).
Ух, а как я однажды попал в тайфун! Такой тайфунище, с которым я сражался добрых полчаса, вряд ли может быть прорисован и анимирован лучше, чем есть сейчас. Гроза и дождь тоже впечатляют. Так и хочется накинуть капюшон дождевика и под раскаты грома (как в «Идеальном шторме») крикнуть: «Волна!», одновременно ныряя в каюту. Правда, в «Корсарах 2» лучше заняться управлением корабля, чем бесполезными выкриками.

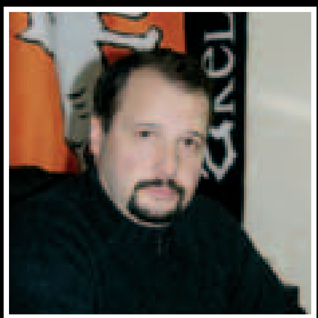
СУХОПУТНЫЕ КРЫСЫ

Сойти с корабля на твердую землю можно не только в порту, но и на любом мало-мальском пляже. То есть заплываете вы в какую-нибудь бухту, высаживаетесь – и вперед, путешествовать. Однажды во время прогулок по острову меня занесло к одинокой хижине отшельника. В хижине, правда, ничего и никого не было, но аутентичность этой локации меня даже где-то повеселила. Выйду на пенсию – построю себе такую же лачугу и буду лишь изредка посещать город, покупать еду на скопленные в процессе пиратства деньги. В другой раз я наткнулся на небольшое бандитское поселение. Не успел я завести разговор с первым же пиратом, как мой собеседник и его коллеги обнажили шпаги и набросились на меня без предупреждения.
А однажды я заплыл на какой-то остров с внутренним водоемом, высадился и нашел... ацтекскую пирамиду! Правда-правда. Огромные ступеньки, высота в несколько сотен метров, все дела. Эх, жаль, внутрь нельзя было пока попасть. Ничего, в полной версии посмотрим, что там напридумывали.
Еще в городах и окрестностях гуляют NPC. Их много, у каждого свое имя, фамилия и характер. Например, болтливый мужик из порта с удовольствием расскажет, сколько человек и пушек защищает порт, а подозрительная дамочка, идущая по своим делам по городской улице, спросит, мол, уж не желает ли господин захватить город, раз ему понадобились сведения о форте? Некоторые люди попросят вас выполнить услугу за вполне определенную плату. Например, перевезти контрабанду в другой город. Плата зависит от степени риска и расстояния плавания. А некоторые квесты дают лишь тогда, когда вы станете достаточно знаменитой персоной в архипелаге.



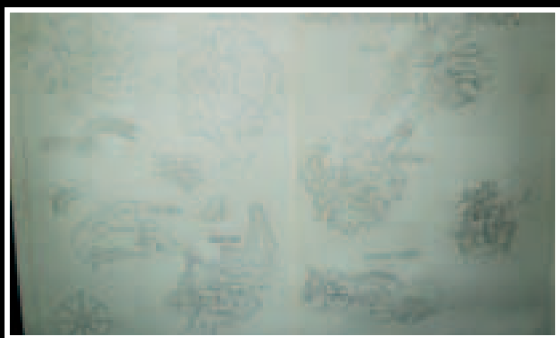
ОПЫТНЫМ КОРСАРАМ БУРЯ НЕ СТРАШНА

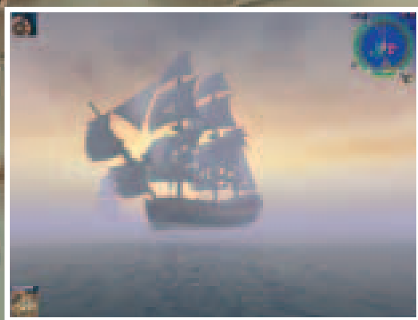
Вот, собственно, и все, что я могу вам поведать. За бортом осталось несколько любопытных деталей, которые вы найдете на врезках. А сейчас позвольте мне закончить статью выдержкой из все того же «Острова сокровищ» Роберта Льюиса Стивенсона:
«До сих пор мне снятся по ночам буруны, разбивающиеся о его берега, и я вскакиваю с постели, когда мне чудится хриплый голос Капитана Флинта:
– Пиастры! Пиастры! Пиастры!» ■

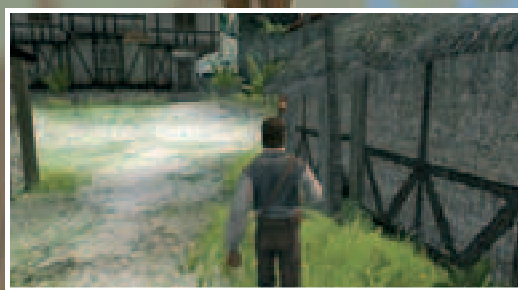


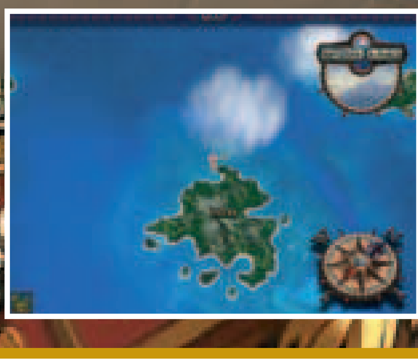
Дмитрий Архипов. Вице-президент, фехтовальщик, Главный Ответственный Товарищ в «Корсарах-2».

Древний артефакт «Акеллы»: карта архипелага «Корсаров-2». Правда, говорят, с начала разработки многое было изменено.



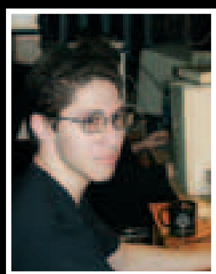






ИНТЕРВЬЮ С ОТВЕТСТВЕННЫМИ КОРСАРАМИ

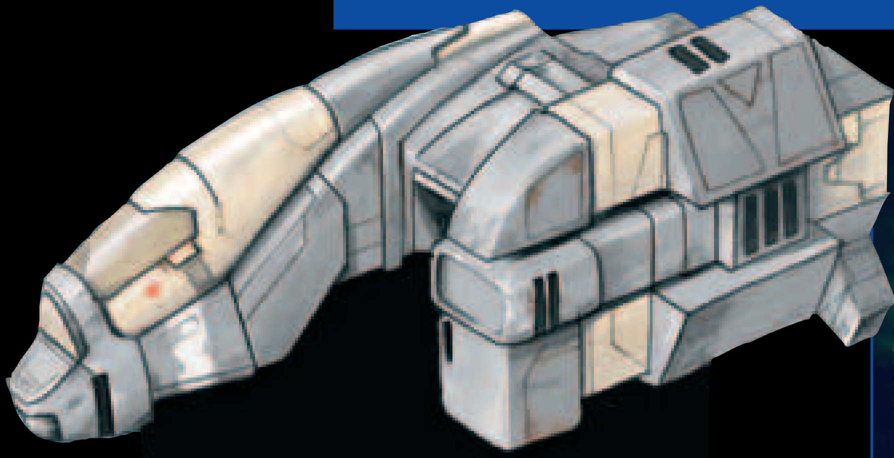
Из небольшого интервью с разработчиками выяснились следующие факты:
Разработка проекта «Корсары 2» была начата в январе 2002 года. То есть игре скоро второй год стукнет. Средний возраст создателей – 25 лет. В офисе компании играют во все подряд: от CS до UT 2003. В основу команды вошли разработчики оригинальных «Корсаров», также влились новые люди. Источники сведений о быте и культуре тех времен дизайнеры и писатели черпали из литературы, Интернета и кинофильмов – отовсюду понемногу, в общем.



Ренат Незаметдинов. Игровой дизайнер, автор текстов и квестов. Без него не было бы половины игры.


DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER
«ДЕЛЬТА»
DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ
База Тора-Бора!
Из Афганистана. На память.
Берём Кабул!
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технологии творчества
Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», – вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан – вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия – террора. Возглавьте отряд из лучших спецназовцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.
КИНЖАЛ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force: Task Force Dagger, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Кинжал» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** space-sim ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Revolt Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 266 , 64 MB RAM, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://homeplanet.revoltgames.com/ ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2002 года
■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11076





Напоминает повстанческий крейсер из «Звездных войн». Не находите?



HOMEPLANET

Все меньше и меньше бороздят просторы больших театров могучие эсминцы и флагманы. Эсминцы списаны на космохлам, а флагманы стали преимущественно выпускаться со стеклянными фюзеляжами. О космосе вообще говорить не приходится. Количество выпускаемых симуляторов стремится к нулю. Заслуживающих внимание еще меньше. Видимо, угасла всенародная любовь к X-Wing и Wing Commander. А может, грядет новая волна?

ФИЗИКА

Скорость передвижения кораблей в Homeplanet зависит от выбранного режима. Смысл деления заключается в наличии или отсутствии ограничителя скорости. Представьте: разгоняясь минут 10, вы подлетаете к цели. Так вот, тормозить вы будете столько же, сколько разгонялись. Варьируйте режимы в зависимости от ситуации: вакуум и инерция – вещи уж очень совместимые.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Уже больше года в недрах лаборатории Revolt Games ведется если не практическое, то тщательно теоретическое освоение космического пространства. На данный момент полностью завершена отделка и покраска кораблей. Доведен до ума и погружен на борт весь арсенал самого убедительного вооружения. Четко сформулированы задания и поставлены вполне конкретные цели. Не хватает только достойных пилотов, которые со всем этим добром смогут взлететь.

Homeplanet, выход которого назначен на декабрь сего года, заслуживает особого внимания хотя бы потому, что является одним из немногих представителей своего жанра, изготовленных российскими разработчиками. Наступило время менять приоритеты, тем более что потенциальных конкурентов у Homeplanet практически нет. Пока нет.

РАСПРИ БУДУЩЕГО

Человеческая любознательность давным-давно переросла в полномасштабную экспансию. Местом действия стала вселенная. Казалось бы, безграничные ресурсы и необъятные космические просторы должны были решить извечную проблему территориального господства. Однако жажда насильственной власти стала необъяснимым противоречием законов природы, а заодно и причиной постоянных междоусобных войн. Биоимплантанты, изначально разработанные для самостимуляции, стали использоваться в целях контроля чужого сознания. В связи с этим постепенно нарушилась обыденная иерархия человеческого общества. Вы являетесь представителем клана Тройден с планеты Клото. Немногочисленность клана сполна компенсируется научными достижениями и технологиями. Но даже они не спасают вас и ваших сородичей от иноземных захватчиков. Единственным путем к спасению клана становится бегство. Эвакуировав часть лабораторий и персонала, ваш флот отправляется на поиски нового безопасного дома.

В РАЗРЕЗЕ

Homeplanet – это типичный комический симулятор с элементами стратегии. На первых порах вам придется довольствоваться одиноким видом на бескрайние просторы вселенной. По мере непосредственного продвижения в игре и по служебной лестнице вам дадут возможность командовать целым подразделением. При грамотном планировании операции можно даже в ней не участвовать. Всю работу сделают за вас. Не может не радовать и разнообразие миссий. Конечно, от традиционного kill'em all никуда не уйти, но вся игра сводиться к этому не будет. Все дело в сильной привязке игрового действия к сюжету. Картину окончательно до-

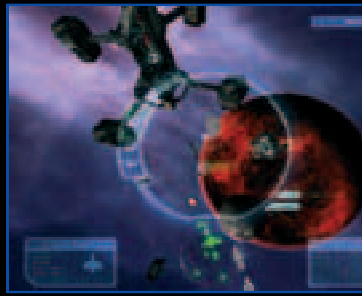


Боевой или мирный корабль? Визуально отличить невозможно.





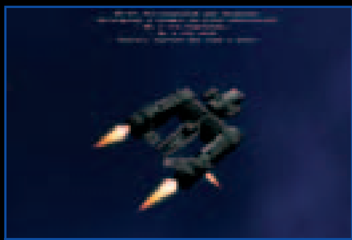
Непосредственного вида из кабины в игре нет. Космический пейзаж предстает перед пилотом через матричную проекцию на сетчатку глаза





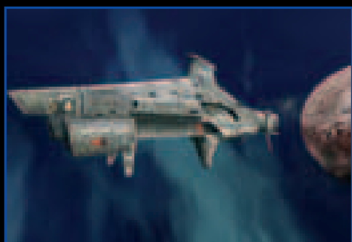


Время между захватом цели и пуском ракет заметно увеличено, дабы не создавать проблем игроку.



Популярный космический анекдот про двух Селдонцев.







полняет большое количество скриптовых сцен, через которые игрок будет получать 90 процентов информации о происходящем.

КОСМИЧЕСКАЯ АРИФМЕТИКА

Всего в игре около 60 видов различных кораблей. К сожалению, только на шести из них вам предстоит опробовать свои летные навыки. Делятся они на три группы: тяжелые и неповоротливые бомбардировщики, легкие многоцелевые истребители и нечто среднее между первым и вторым. Такая градация навеяна не X-B-A-wing'ами из Star Wars, а вполне логичным делением в современной военной авиации. Каждый из кораблей можно будет оснастить заранее выбранным и подогнанным на транспорте оружием. Дело даже не в замене одних ракет на очень похожие другие, а в возможности выбора. Приятно, знаете ли. Система защитных полей также отличается от общепризнанного стандарта. При попадании в поле, оно нагревается. Дойдя до определенной температуры, оно отключается. В выключенном состоянии оно охлаждается, постепенно приходя в рабочее состояние.

КОСМИЧЕСКАЯ ФИЗИКА

Основным принципом Homeplanet стал реализм. Весьма условный, конечно, но если тебе необходимо нарисовать труп, совсем необязательно кого-то убивать. Изначально была создана реальная физическая модель тела, находящегося в вакууме. Его поведение конвертировали в формулу различных отношений. Далее, заменяя переменные, можно было получить необходимый результат. Таким образом, по заверению разработчиков, физика любого предмета в игре будет зависеть непосредственно от самого предмета. Если по-русски, то как бы вы не вдавливали газ, бомбардировщик никогда не догонит истребитель, конечно, при условии того, что они все исправны.

КОСМИЧЕСКАЯ ГРАФИКА

Сложно говорить о графике космических симуляторов, если она состоит из черного полотна с белой рябью звезд. Еще сложнее, когда она еще не полностью доработана. Если абстрагироваться от этого, то все объекты прорисованы очень и очень неплохо. Эффекты оставляют желать лучшего, но это только пока. О звуке говорить сложно. Но, в любом случае, либо он есть, что уже приятно, либо нет. Последнее можно объяснить всепоглощающим вакуумом. Но стоит ли?

ЦЕЛИКОМ

Разочарование поджидало меня в самом конце. Господа, мультиплеера-то нет. Это жирное черное пятно на белоснежной скатерти будущего благополучия обещали устранить ближе к лету. Как это будет реализовано, непонятно, однако сие действие значительно улучшит и без того перспективный проект. ■

СИКВЕЛ

Несмотря на множество разветвлений в сюжетной линии, концовка в игре будет только одна. Этот неизбежный факт обусловлен скорым выходом продолжения Homeplanet. «Нейро» – это action во вселенной Homeplanet. Действия происходят немного позже, но многие события перекликаются.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/FPS ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** NovaLogic
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/snowball.ru ■ **РАЗРАБОТЧИК:** NovaLogic ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
■ **ОНЛАЙН:** http://www.novalogic.com/games/DFBHD ■ **ДАТА ВЫХОДА:** начало 2003 года



Хочу огорчить геймеров-казуалов, многие из которых до сих не прошли и второй части, но условия игры ужесточились еще больше.



ОТРЯД «ДЕЛЬТА»: ОПЕРАЦИЯ «ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ»

Некому пожалеть бедных американцев, некому деточек приголубить! Уж они и там, и сям бомбят – порядок наводят, а остальное население планеты никак не поймет, что это для его же блага. Еще, гады, и возмущаются. А в1993-ем, в Сомали, и вовсе по шапке миротворцам надавали! Ну ничего – есть в мире справедливость. Теперь каждый рядовой американец, а также все сочувствующие этой, безусловно, ущемленной во всех отношениях нации, смогут восстановить статус-кво.





Благодаря новому движку, американская военная техника дымится еще более эффектно, чем раньше.



ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ...

Конфликт в Сомали стал темой не только для компьютерной игры, но и для награжденного всякими вкусностями кинофильма, режиссером которого выступил Ридли Скот, отметившийся картинами «Гладиатор» (режиссер) и «Перл Харбор» (продюсер). В ролях засветились Джош Харнет, Том Сайзмор, Сэм Шепард. Лента основана на ставшей бестселлером книге Марка Боудена и повествует о реальных событиях 3 октября 1993 года в Сомали, насколько их можно назвать реальными после литературной обработки.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

Американцы отличаются особым умением превращать и победу, и поражение в звонкую монету.
Уже через неделю после 11 сентября пол-Америки ходило в майках за десять вечнозеленых с физиономией Бен Ладена на пузе, еще несколькими днями позже творческая интеллигенция во главе с Арнольдом Шварценеггером задумала снимать художественный (надо думать!) фильм об этом инциденте, а к Хеллоуину местными рукоделами уже были приготовлены резиновые детские маски, изображающие мирового террориста номер один и, что самое примечательное, выпущены бенладеновские скины для «Кваки» и «Анрыллера». Вот она, здоровая предпринимательская жилка, вкупе с политкорректным творческим подходом! Одним из самых новых порождений этой диады стала игра «Отряд «Дельта»: Операция «Черный ястреб»», созданная по мотивам самого крупного после Вьетнама поражения вооруженных сил США, приключившегося на этот раз в Сомали.

ЧТО ДИСК ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?..

Чу! Слышу скрежет зубовный – то насупленные фанаты сжимают челюсти и кулаки в защиту своей любимой игрушки. И то сказать: самый ожидаемый тактический симулятор. Если не года, то сезона-то уж точно. Спорить не буду. Все этому способствует.
Уровни, создаваемые в цехах NovaLogic, и раньше не страдали от отсутствия цельности, сценарной проработки и реалистичности, а в этот раз заморские девелоперы преподнесут нам и вовсе что-то из ряда вон: один западный журналист-энтузиаст сравнивал реальную карту Могадишо и города из мультиплеерной демки и не нашел НИ ОДНОГО отличия, если не считать нескольких исчезнувших/появившихся гаражей.
В новой серии действие большого числа миссий будет разворачиваться именно в городских условиях, а игроки при этом получат возможность управлять воздушной и наземной военной техникой. Прием, конечно, не новый, но экстрим предполагается особенный. Уровни, как и всегда, высокодетализированы и воистину безграничны – спасибо новому движку. О нем Джон Бутрович, директор NovaLogic по разработке, сказал: «Это следующее поколение движка Comanche 4. То бишь «Отряд «Дельта»: Операция «Черный ястреб»» фактически создается на движке Comanche 5».
Не забудьте также про фирменную игровую атмосферу by NovaLogic, более всего схожую с той, что ненавязчиво царит в чреве включенной электрической мясорубки, про геймплей, затягивающий до такой степени вживания, что от компьютера отрыва-



Даже такая внушительная поддержка с воздуха в реальном сражении американцам не помогла. Что-то будет в игре...



Детализация и проработка уровней, как и всегда, на высоте.



Огромное количество зданий будет доступным для более-менее свободного посещения.



За сомалийцев поиграть, разумеется, не удастся, но сопротивляются они от этого не менее мужественно.





Прокатиться на таком грузовике – это покруче, чем «Дальнобойщики-2»!





Именно этот крокодил и решил в конечном итоге исход битвы в пользу Сомали.



ешься только после полного прохождения игры, глядя горящими глазами в обалдевший от невиданных ранее пейзажей и баталий монитор, присовокупите напряженную, лихорадочную, стремительную, безудержную, головокружительную, неукротимую... – и так далее до полного истощения синонимов – динамику игрового процесса и вы поймете, что зимой мы, скорее всего, получим в свои геймерские руки настоящий хит.

НЕБОЛЬШОЕ ЭССЕ О ДЕВЕЛОПЕРСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

Пожалуй, ни у одного вменяемого игрового аналитика не повернулся бы язык сказать в адрес игры что-нибудь негативное. У меня так он и вовсе присох к небу, особенно если учесть, что в очереди на релиз я – первый. Однако мне всегда была интересна мотивация, которой руководствуются разработчики при выборе прототипических событий, ложащихся в основание той или иной игрушки. А когда речь идет об играх, непосредственно связанных с какой-то исторической коллизией, то мой интерес возрастает в разы.

Что же толкнуло NovaLogic остановить свой выбор на конфликте в Сомали? Ведь случались войны и помасштабнее, и поэкзотичнее, и, уж извините за цинизм, «пораскрученнее». Есть мнение, что все дело в стремлении сохранить лицо дяди Сэма, залатать трещины в фундаменте американского образа жизни и подкорректировать историю хотя бы в умах геймеров. NovaLogic – компания хотя и англо-американская, но игра разрабатывалась именно в Штатах (а может, дело в недавнем одноименном фильме, Алекс? – прим. ред.).

Что ни говори, а компьютерная метафора здорово подразмыла границу между реальностью и виртуальностью, так что многие игрушки вполне могут служить – и служат – мощным идеологическим оружием. Не поймите меня неправильно: я вовсе не говорю о новой «холодной войне» и отнюдь не собираюсь «нагнетать политическую обстановку».

SHOW MUST GO ON?

Я начал статью с воспоминаний о сентябрьской трагедии. Ими и закончу, проведя параллели с историей создания игры «Отряд «Дельта»: Операция «Черный ястреб» – там тоже начали с книги, продолжили фильмом и закончили игрой. Книга о нью-йоркском теракте уже написана, фильм на подходе, осталось только дождаться игры. Интересно, что это будет: аркада a-la «сбей как можно больше бенладеновских самолетиков», шутер от первого лица или же симулятор управления зенитным комплексом ПВО? Если у кого-то возникнут еще какие-нибудь идеи по поводу сценариев – скидывайте на «мыло», с удовольствием прочту. ■

НЕТЕРПЕЛИВЫМ НА ЗАМЕТКУ

Многие уже имели возможность познакомиться с игрой «Отряд Дельта: Операция «Черный ястреб». В начале августа NovaLogic выкладывала в Интернете бета-версию игрушки, включавшую один уровень многопользовательского режима. Бета была доступна для скачивания неделю и функционировала еще примерно столько же, после чего в ней осталась только одна рабочая функция: uninstall.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategic RPG ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First / PAN Vision ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/snowball.ru ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Snowball Interactive / Paradox Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** не объявлены ■ **ОНЛАЙН:** http://www.snowball.ru/crusaders/ ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003 года



Цветастый экран. Кажется, что рисовал очень жизнерадостный человек. А на самом деле там сейчас – война и реки крови...



КРЕСТОНОСЦЫ (CRUSADER KINGS)

Помните, был такой добрый глобальный стратегический сиквел под названием «Европа»? Да чего там, «был». До сих пор в закрытых и засекреченных клубах протирает штаны не один десяток уважающих себя мужчин, планируя карту мирового господства по своему желанию.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Местное население будет делиться на крестьян, бюргеров, знать и клериков. И всем им нужно периодически поднимать настроение теми или иными способами. Ну указ какой принять или на войну сходить (причем еще желательно живым возвратиться). Вот и прибудет вам счастье. Сражениям не уделяется повышенное внимание. Хотя разработчики уже сотворили девять тактических приемов ведения войны. Все ведение битвы состоит в указании генералу, какую тактику использовать.

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

Такого рода шедевров было немало, но позволю себе предположить, что ни одного столь глобального не упомню. Девизом второй серии можно было выдвинуть «никто не забыт, ничто не забыто». Все аспекты исторического, военно-политического, дипломатического и экономического характеров были не просто затронуты, а выстроены в четкий, отлаженный до точности швейцарских часовщиков, механизм. И только доскональное изучение всех шестеренок и зубчиков позволяло одолеть своих конкурентов на мировое господство.

Были у «Европы» и недостатки. Во-первых, она была слишком уж сложной – выверке исторических и геополитических тонкостей, какая наблюдалась в игре, мог позавидовать иной профессор, преподающий политэкономию в столичных Вузах. Талмуд, который кто-то (видимо, по незнанию) назвал мануалом, по объемам и содержанию приближался к учебнику истории для абитуриентов. Его, впрочем, некоторые профессора с этой целью и использовали. Вторым пунктом, настораживающим разработчиков, послужила чрезмерно упрощенная графика. Конечно, графика для стратегических игр не настолько важна, как для шутеров, но, тем не менее, желательна.

Взвесив все «за» и «против», команда компании Snowball Interactive взялась за логическое продолжение (не путать с add-on'ом), которому дали гордое имя «Крестоносцы». Почему не add-on, почему не «Европа III», спросите вы? Ну для начала – под нечеловеческими пытками, которым позавидовало бы даже Гестапо, Snowball раскололся, что «Европа III» уже находится в стадии куколки и, того и гляди, начнет вылупляться. Кроме того, «Крестоносцы» полностью обновили саму сюжетную линию.

ДИНАСТИЯ

«Европа» проповедовала принципы государственности. В «Крестоносцах» сама история не позволяет придерживаться этого принципа – вся Европа XII-XIV веков разбита на многочисленные (на начальном этапе их будет почти 1000) провинции, или, как тогда их называли, домены, составляющие множество королевств, одолеваемых междоусобными войнами. Одним из независимых королевств заправляете вы.

Политика и экономика приобретают персональный оттенок, передавая эстафету такому неотъемлемому фактору, как личностный и, в частности, созданию, развитию и укреплению династии. Это раньше король, как в шахматах, был самой значительной, но и самой слабой фигурой. Теперь же он будет определять судьбу мест-

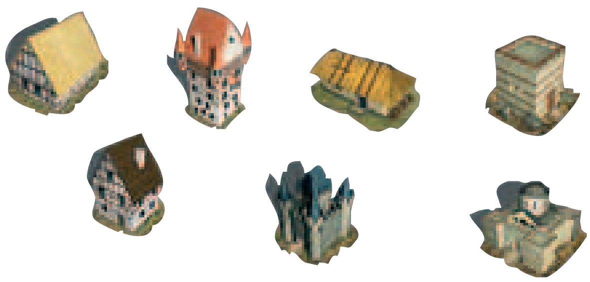


«Конный витязь старины, когда ручной бой, меч и латы решали дело; конный латник дворянского сословия». Определение мсье Даля, между прочим.

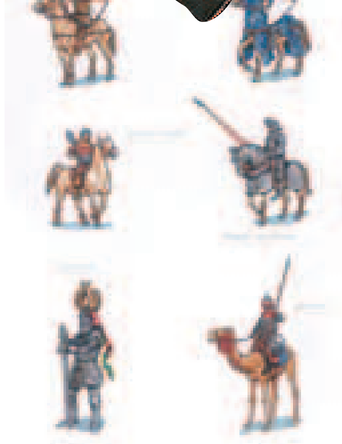


Не смотрите, что у ребят пока лиц нет. Это ж только наброски. Они вам еще и зубки поскалят, и рожи покорчат.





Крестоносец без коня, цитируя классика, это все равно что брачная ночь без невесты. Вот одному не повезло...



ности и туземного населения, вверенных ему в лапки.
По законам RPG, игра начнется с выбора персонажа из 48 возможных исторических личностей. Учтите, что все они сформированы на основе дошедших до наших дней исторических фактов. Все будет учитываться – пристрастие к выпивке, другим излишествам нехорошим, буйность, вздорность, или, наоборот, амебоподобность... Каждая черта характера может обернуться вам боком. Каким образом?

ВОСПИТАЙ РИЧАРДА ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ

Вы когда-нибудь пробовали проследить свое генеалогическое древо дальше третьего колена? А в «Крестоносцах» эта функция будет одной из основополагающих.
Допустим, женились вы на француженке (принцессе, ессессна!). И родила она вам дочурку. Та подросла, и встал перед вами вопрос, за кого бы выдать замуж? Вот тут-то и начинается самый интерес: не хватает золота – выдайте за соседнего богача, жаждете славы – за доблестного рыцаря.
Хотя особенно на выгодную свадьбу тоже рассчитывать не стоит. На Бога надейся, а сам не плошай. Подросло чадо до школьного возраста – отправьте его учиться в монастырь или в университет. Да не просто так, а сообразно тем навыкам, которые чадо выявляет в младенчестве. Это своего рода «прокачка». Будет у вас сын умный да смелый – продолжится династия, а вырастите дочку дуру дурой да еще плоскую, как доска и чопорную, как аглицкая леди – никто замуж не возьмет и канет ваша династия в Лету. Гамовер!

ВОЙНА И МИР

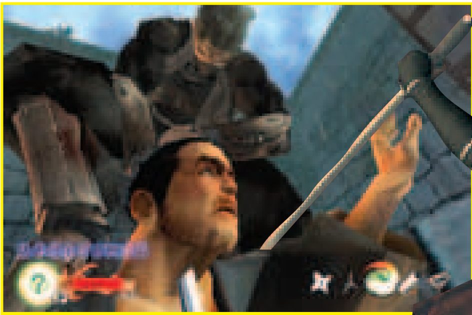
Что и говорить – с пацаном легче. Выучил, посадил его в какую-нибудь Богом забытую провинцию от врагов подальше и нехай он там себе штаны протирает и радуется. Раз в год посылать на войну, чтобы славы добывал. Кстати, о войне. Она, как ничто иное, призвана воспитать в вас дипломата. Поскольку все известные политэкономии варианты межгосударственных отношений имеют место быть. Пакты, мирные договора, военные положения... Полистайте на досуге. Пойдете воевать с противником без объявления оному войны – и вместо славы получите немой укор.
Кроме того, паренька можно послать в так называемый «крестовый поход» – та же бойня, только с одобрения Папы Римского. Вот уж где славы горка с кучкой! Только греби. Ох, столько еще есть чего рассказать... А места нет. Приходится запихивать слона в кротовью норку. Ну да, пожалуй, анонса хватит. Так что – всем ждать! Потом – всем играть! Ведь лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. Пусть даже в таком милом сердцу издании, как наше... ■

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Сами разработчики настаивают на том, что вся расстановка сил на начальный момент – 1066 год – исторически достоверная. Но как будет развиваться ваш мирок – зависит полностью от вас, реальность альтернативная. Так что корпеть над учебниками истории в поисках прохождения за Ярослава Мудрого – дело неблагодарное. Закончить игру со всеми зданиями во всех провинциях нереально. Можно и не стараться.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
■ **РАЗРАБОТЧИК:** K2 LLC ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ОНЛАЙН:** http://www.activision.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003 года
■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12702


Крадущийся ниндзя на фоне цветущей сакуры – что может быть более японским?!


Игра изобилует жестокими сценами, показываемыми с наилучшего ракурса.




Сюрикены и мечи – не единственное оружие ниндзя. В определенных ситуациях лук намного эффективнее.


Сражаться вам придется не только против городских стражей и самураев, но и ужасных демонических созданий.


Как и в большинстве подобных игр, наш герой может, прижавшись к стене, незаметно высунуться из-за угла, чтобы оценить обстановку.

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

2003 год обещает быть богатым на игры, посвященные славным деяниям ниндзя. Вероятно, это простое совпадение, но конкуренция развернется нешуточная. Tenchu едва ли можно назвать эпохальным сериалом, однако довольно широкий круг поклонников у него все же есть.

ВОССТАВШИЙ ИЗ МЕРТВЫХ

Главным героем Tenchu 3 станет Rikimaru. Оказывается, этот товарищ не погиб в конце первой части. Так что теперь он снова возьмется за старое. Пока не ясно, раскроют ли нам тайну его воскрешения. Если нет – фанаты будут недовольны. Кроме него, игру можно пройти за Ayame, девушку-ниндзя, или еще одного, пока не названного персонажа.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

Tenchu 3 ознаменует переход сериала на PS2. Фанаты, затаив дыхание, ждут появления старой доброй Tenchu, только сильно навороченной графически. Остальные просто с интересом наблюдают, что из всего этого выйдет. Никаких кардинальных изменений не будет. Но, как известно, даже косметические доработки могут сыграть очень большую роль.

Создатели Tenchu 3 по-прежнему делают все возможное, чтобы их проект носил гордое звание «симулятора ниндзя». Главным нововведением третьей части станет система скиллов под названием Nine Kanji. Кандзи – это иероглифы, которые нам дают за использование того или иного навыка ниндзя. Всего на каждом уровне можно собрать девять кандзи и получить в награду новое умение (читай – новый способ отправить противников на тот свет). При этом если стражники нас заметят, количество полученных иероглифов уменьшается. А за убийство мирных людей отнимают вообще все кандзи, нажитые непосильным трудом.

Несмотря на то что в целом игра линейна, каждый уровень возможно пройти бесчисленным количеством способов. Так разработчики, видимо, пытаются оправдать наличие всего девяти миссий в Tenchu 3. Нам дозволено зайти в каждый дом, залезть на каждый чердак и сунуть нос в каждый подвал. Да и расправиться с врагами можно массой способов. По-простому – это высунуться из-за угла и метнуть сюрикен. Если же такой способ не годится, запускаем в небо фейерверк. Пока стражники, разинув рты, пялятся на салют, вырастаем у них за спиной и отправляем к праотцам. Нелинейность прохождения усугубляется еще и тем, что с собой можно носить лишь шесть предметов. Каких – решать только нам.

Tenchu 3 хорошеет не по дням, а по часам. Сейчас в основном визуально. Но это, правда, не очень помогает – игра выглядит откровенно слабо. Но для поклонников главное, что это будет все та же Tenchu. Хорошо это или плохо, решать вам. ■



Первая мировая война
1914
На дворе 1914 год.
Первая Мировая...
Только здесь и сейчас
решается судьба Европы.
Прояви весь свой тактический и стратегический гений - выживи!
И пусть твои войска выйдут из сражений победителями!
Особенности игры:
• полноценная карьера офицера + получение наград;
• реалистичные спецэффекты воссоздают аутентичную атмосферу игры;
• более 60 уникальных отрядов от четырых государств (Германия, Франция, Великобритания, США);
• 2 игровые кампании (30 уникальных миссий);
• до 4 игроков в многопользовательском режиме;
• юниты выполнены в полном 3D с прекрасной анимацией, созданные с полной исторической достоверностью.
JoWooD Productions
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2002 TriNodE Entertainment GmbH, published by "JoWooD Productions" Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Pottenmann, Austria. All rights reserved.
© 2002 "Руссобит Паблишинг". © 2002 "JoWooD Productions" Software AG .
Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 .
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Targem ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** не объявлены ■ **ОНЛАЙН:** http://www.targem.ru/ ■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2003 года



Отряд эльфов готовится к сражению с орками — до битвы остались считанные секунды...



Красивые магические эффекты наверняка пойдут игре только на пользу.









МАГИЯ ВОЙНЫ:

ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ (TRIBUTE TO MAGIC)

Ответственной за разработку этой игры является небольшая екатеринбургская студия Targem. Два года кропотливой работы для нее не пропали даром – официально анонсированная летом этого года «Магия Войны» оказалась исключительно симпатичным проектом. Изумительная во всем — начиная от радующей глаз трехмерной графики и заканчивая сюжетом.

ГЛЕБ СОКОЛОВ
SOKOLOV@GAMELAND.RU

Магия Войны» (или Tribute to Magic по-английски) представляет собой стратегию в реальном времени с изрядным количеством ролевых элементов. Создатели игры не скрывают, что, выбирая концепцию проекта, они не стали изобретать велосипед. Они приводят следующих вдохновителей: HoMM, Master of Magic, Age of Wonders и Warhammer. Разработчики не собирались останавливаться на простом заимствовании удачных идей. А потому новаций и оригинальных решений в «Магии Войны» предвидится немало.

На пути у молодого и неопытного мага встанет множество преград. Огромный «живой» (да-да, именно живой, а не просто интерактивный!) мир «Магии Войны» населяет множество существ, многие из которых отнюдь не дружелюбны. А из разумных рас игрок непосредственно столкнется с пятью: людьми, эльфами, гоблинами, орками и нежитью. Кто-то из них захочет служить под нашими знаменами или сохранить нейтралитет. А кто-то наоборот — испытать крепость мечей и мощь заклинаний в честном поединке!

Все сражения в «Магии Войны» будут протекать в реальном времени. При этом игрок сможет управлять не отдельными юнитами, а целыми отрядами – как в Dark Omen.

В игре будут представлены три основные Школы Магии: Разрушения (заклинания, направленные на причинение непосредственного ущерба противнику), Изменения (повышение характеристик своих бойцов — понижение их у врага) и Повелевания (подчинение себе различных существ). Каждая из них обладает своими сильными и слабыми сторонами. А от того, какую Школу вы изберете, во многом будет зависеть стиль прохождения игры.

Качественной трехмерной графикой сегодня никого уже вроде бы не удивишь. Тем не менее, можно уверенно заявить, что в этом плане «Магия Войны» ничем не уступает лучшим представителям своего жанра. А во многом — и превосходит. Движок игры — это собственная разработка студии Targem. А скриншоты и видеоролик на диске — хорошее доказательство тому, что потрудились ребята на совесть! ■

ГОРОДА ИЛИ БАЗЫ?

Балансировка на границе двух или более жанров заметно сказывается на многих элементах игрового процесса. Взять хотя бы такой неотъемлемый атрибут ролевого жанра, как города. Источники заданий, кладезь информации, места обитания торговцев и наемников... С вопросом о том, как будет реализован этот важный элемент геймплея в «Магии Войны» мы обратились к самим разработчикам:

«Города — ближе к «базам HoMM», но при этом ведущие собственную политику развития. То есть обязанности «прораба» с игрока снимаются — все постройки, добычу ресурсов города берут на себя. Игрок же выполняет квесты, занимается прокачкой своих наемников, исследованием мира. В городах, конечно, встречаются NPC, есть магазины, таверны, но их функциональность по сравнению с «серьезными» РПГ довольно-таки ограничена».



МИКРО
КОММАНДОС

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU, СЕРГЕЙ АВЕРИН AKA ИНДЕКС DJ_INDEX@STARNET.RU

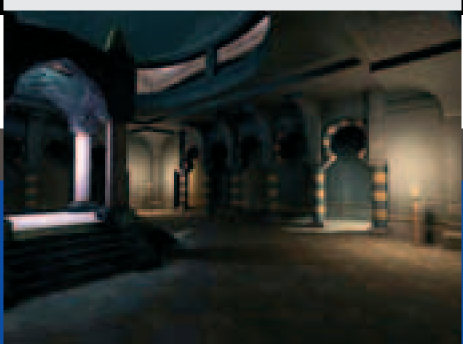
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Cenega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Element Software
- **ОНЛАЙН:** http://www.shade-game.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2003 года

SHADE: WRATH OF ANGELS

Судя по всему, Shade: Wrath of Angels будет продолжать дело, некогда начатое Undying, и нести мрачный horror/action в массы. Главный герой игры – представитель Ватикана, посланный католической церковью провести одно небольшое расследование. Какой-то священник клянется, что на его глазах свершилось некое божественное чудо. Как выяснится позже, чудо было не божественным, а совсем наоборот – делом рук четырех чернокнижников, отправившихся из прошлого в наше время с тем, чтобы завладеть миром.



Основной акцент в Shade делается на стрельбу (*однако, падре! – прим. ред.*) и другие способы смертоубийства. Нам обещают горы оружия и реалистичную резню: каждый из врагов (кстати, среди них не должно быть никакой нечисти) умирает в соответствии с тем, что вы ему прострелили/отрубили/откусили. Однако не забыты и NPC. С ними не только можно общаться, но они также способны существенно помочь в бою. Хотя главное их предназначение – статисты для нагнетания атмосферы (ужастик все-таки). Скриншоты производят очень неплохое впечатление, хотя заточенность движка под DirectX 8.1 несколько удивляет (посмотрите на дату выхода). Впрочем, пока воздержимся от выводов. ■



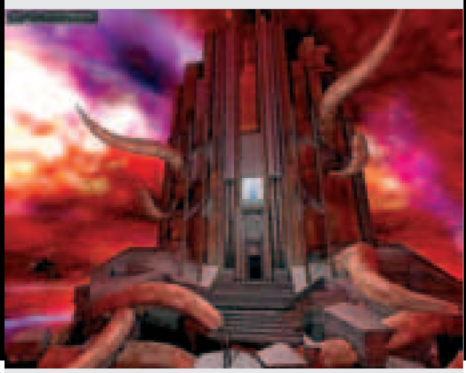
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** FPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV Software Entertainment AG
- **РАЗРАБОТЧИК:** NuClear Vision
- **ОНЛАЙН:** http://www.psychotoxic.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** вторая половина 2003 года

PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

Извечная борьба добра со злом очередной раз находит себя в компьютерном амплуа. Сколько же их было? Всякие Tomb Raider, Alone in the Dark, Resident Evil, Kingpin, Undying... Да чего перечислять, практически в каждом опусе игровой компьютерной мысли (кроме экономических и спортивных симуляторов) есть злой дядька с темными намерениями и хороший дядька, призванный подмешать ему в снотворное пургена.



Не станет исключением и игра Psychotoxic: Gateway to Hell. Разработчики обещают перенести нас в Нью-Йорк далекого будущего. Грехи человеческие переполнили чашу терпения небожителей и на наши головы были посланы Четыре Всадника Апокалипсиса. На защиту землян, как всегда, находится только один супергерой, да и тот в юбке.



Встречайте – на авансцене появляется хрупкая героиня, Энджи Профет. Притягательные формы Лары Крофт не мешают ей носить оружие наперевес, наподобие Дюка Нюкема – вплоть до пушки, отдаленно напоминающей BFG9000. Вся специфика игры заключается именно в этой красотке, поскольку она – наполовину девушка, наполовину ангел. Соответственно, может без особых сложностей проникать в миры снов других людей и даже вносить необходимые коррективы. ■

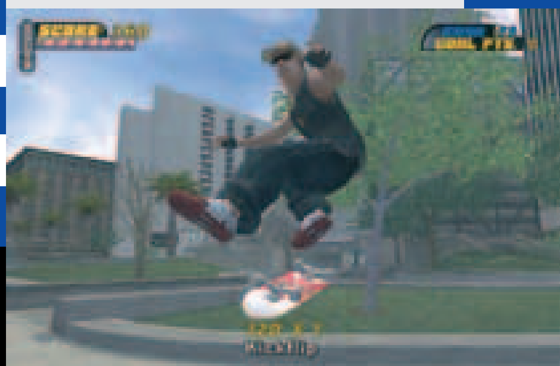
- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, GC, Xbox, GBA
- **ЖАНР:** sport simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neversoft Entertainment
- **ОНЛАЙН:** http://www.neversoft.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2003 год

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

По правде сказать, пишу и обливаюсь горючими слезами. Ибо писать приходится про чуждый моему сердцу роллера конкурирующий скейтбординг. Бордерам почему-то везет больше, чем роллерам – в компьютерной анимации их виду спорта отдают большее предпочтение. Нам же остается молча сжимать кулаки, опускать взгляд до состояния «исподлобья» и покорно ждать у моря погоды.

Ну да сегодня не об этом. Сегодня нахваливаем свежий анонс разработчиков Tony Hawk's Pro Skater, создателей на сегодняшний день, пожалуй, самого продвинутого симулятора скейтбординга. Еще до нового года они клятвенно пообещали, что четвертая серия игрушки увидит свет. Блажен кто верует. Мы пока блаженны, а там – вскрытие покажет...

Правда, сразу огорчу (признаюсь, не без злорадной усмешки) – особых новшеств не предвидится. Из основного и наиболее волнующего – немного обновится и пополнится



список трюков и, что самое главное, претерпит серьезные изменения сама схема выполнения комбо. Разработчики из кожи вон лезут, чтобы свести двойное кликанье к минимуму. Теперь из реализации комбо выпадет одна клавиша и вместо, например, трех достаточно будет вдавить только две. Учитывая то, что на последнем уровне combo будут идти практически без остановки – это существенно. ■

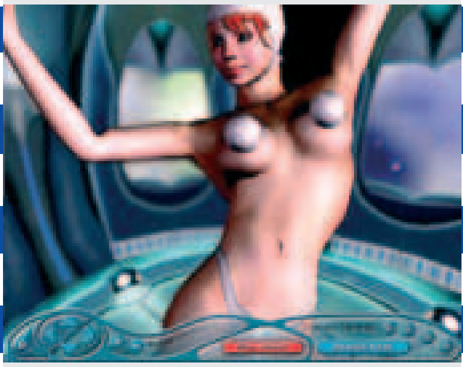


СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС DJ_INDEX@STARNET.RU, АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU

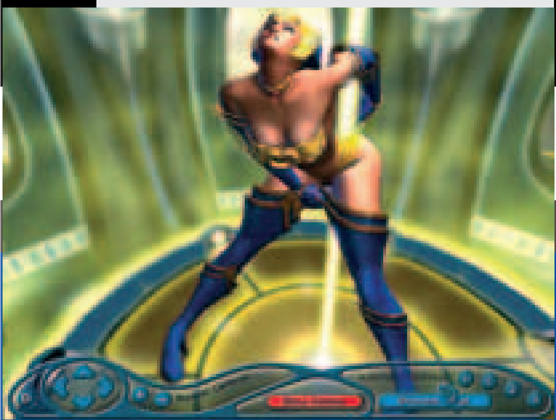
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** logic/simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kaboom Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kaboom Studios
- **ОНЛАЙН:** http://www.privatedancergame.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года

PRIVATE DANCER

Лавры хентая не дают покоя европейским девелоперам. Словно горячие гейши из страны восходящего солнца медом намазаны! Несмотря на многочисленные попытки, все стрип-покеры вместе взятые не могли затмить красоту и притягательность вечного и непоколебимого аниме. Проект Private Dancer, по моему скромному убеждению, максимально приблизился к этой заоблачной и бесспорно благой цели.
Игра в карты с виртуальными красавицами на раздевание стара, как мир. А может быть, даже еще старше. Единственное, что немного удручало – абсолютное отсутствие какой бы то ни было предыстории. New game, и вы уже за столом.



Private Dancer отошел от этой досадной традиции. Теперь это не просто казино, а крупнейшее увеселительное заведение на гостеприимном острове в далеком 2959 году. Да и играете вы не с простыми стриптизершами, а с профессионалками, «столбовыми дворянками». Даже цель в игре появилась особая. Не просто раздеть красавицу, а добиться частного шоу в ее исполнении для себя любимого.
В вашем распоряжении куча карточных игр, как реальных, так и в режиме видеоигр. Так что любителям ассорти скучно не будет. ■



- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
- **ОНЛАЙН:** http://www.nintendo.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2002 года

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Кто из нинтендовских персонажей разбирается в портативных системах не хуже Марио? Подскажу, на его счету — эксклюзивы для Game Boy Color под названиями Oracle of Seasons и Oracle of Ages, а также Link's Awakening для Game Boy в его цветном и черно-белом варианте. Все верно, речь идет о Линке.
Десять лет назад на SNES была выпущена игра Legend of Zelda: A Link to the Past, которая сразу же стала одной из самых заметных action/RPG платформы. Теперь нас ожидает GBA-порт легендарной игры с многообещающим многопользовательским режимом. Пересказ сюжета нам ни к чему, так как даже краткое изложение событий займет десяток таких статей. Достаточно того, что главный герой — Линк.







Еще одна классическая игра со SNES обретает вторую молодость на GBA.

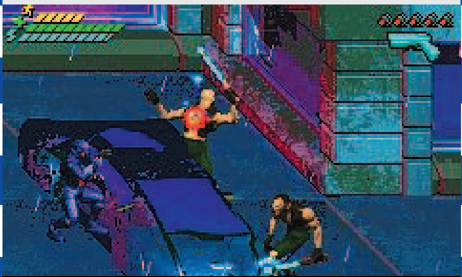
Если вспомнить, в игре для SNES элементы исследования и экшна были подняты на качественно новый уровень, и установили своеобразную планку для всей серии. Да и художники постарались на славу, придав каждому подземелью и храму свой неповторимый облик. Образы, создаваемые игрой, четко вбивались в память. Теперь пришло время их освежить.
И, держитесь крепче, Zelda впервые обретет мультиплеер. Команда из четырех клонированных Линков с радостью пробежится по коридорам лабиринтов, причем играющие должны будут всячески выручать друг друга. Правда, в итоге победит тот, кто наберет больше деньжат. Взаимовыручка и соперничество в одном флаконе.
Ждем уже в декабре. Знакомство с классикой, не пропустите. ■

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU, ВАЛЕРИЙ «А. КУПЕР» КОРНЕЕВ VALKORN@GAMELAND.RU

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Torus Games
- **ОНЛАЙН:** http://www.activision.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года

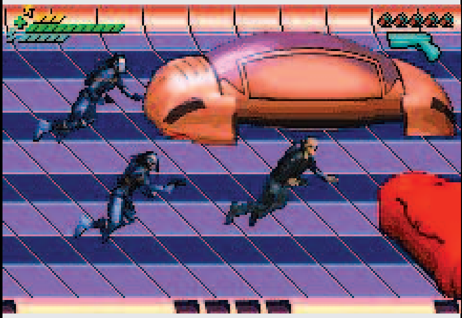
MINORITY REPORT

Не нужно быть гением, чтобы понять, по мотивам какого фильма создается игра с названием Minority Report. Основной проект заточен под консоли нового поколения, а версия для GBA является скорее побочной поделкой. Никто не должен остаться в обиде, в конце концов.
Разработкой портативной Minority Report занимается австралийская студия Torus Games, уже порадовавшая нас своей интерпретацией Duke Nukem. Также на плечах команды лежит GBA-порт Doom II, о котором мы писали в одном из прошлых номеров нашего журнала.
Только вот Minority Report – вовсе не шутер от первого лица. Нас ждет скроллинговый экшн, в котором мы сможем почувствовать



Джон Андертон к бою готов – палки-блевалки наизготове!

себя в шкуре бесстрашного оперативника Джона Андертона, работающего в отделе по предотвращению убийств.
Вам придется вступать с противниками в рукопашные схватки или же подло расстреливать их издалека. Проблема в том, что вы можете задеть невинных прохожих, а это влечет за собой неминуемую потерю жизни. Как попавшего под пулю гражданина, так и вашу собственную.



Стиль графического исполнения соответствует настроению фильма. Обилие футуристичных видов, красующихся везде авто Lexus... В общем, ситуация ясна. В предрелизной версии несколько хромает управление и присутствует неуместный для GBA «эффект» загрузки уровней.
Наши прогнозы? Для поклонников фильма – неплохой подарок, для всех остальных – явно проходной проект. ■

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** strategy/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square
- **РАЗРАБОТЧИК:** Game Designer's Studio
- **ОНЛАЙН:** http://www.fft-a.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2003 года

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Юному Мьюту Ранделу (Mute Randel) смертельно наскучила обыденная реальность, и он изо всех сил хочет, чтобы родной город Сент Ивалис (St. Ivalice) стал таким, как города в любимой фэнтези-книге. Его мольбы услышаны, и мир преображается. Теперь страна Ивалис заселена несколькими расами, среди которых люди, амазонки-вейла, ушастые нмоу, гуманоидные ящерицы банга, знакомые нам муглы – и все они ведут междуусобную войну... Осознавший содеянное Мьют вместе со своим одноклассником Маршем Радью (Marshe Radieu,



Персонажи игры и правда похожи на героев книги сказок.

кстати, сыном местного Сида) и розововолосой решительной Ритц Маруэуль (Ritz Marueul) пытаются вернуть мир в привычную форму.
Заядлый шахматист и игрок в го, режиссер сериала Ogre Battle и «отец» Final Fantasy Tactics Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno) считает, что введение в игру рас в дополнение к системе «занятий» (jobs) позволит сделать тактические сражения еще более изощренными и разнообразными. Он также подтвердил, что в FFTA будут реализованы удобный обучающий режим и редактор сценариев с возможностью самим создавать карты, расставлять по ним предметы и прописывать сюжетные события. ■

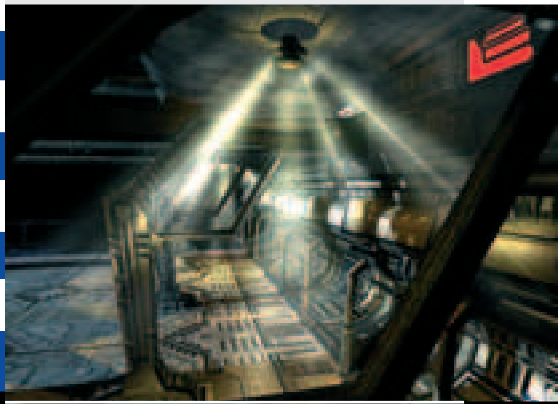


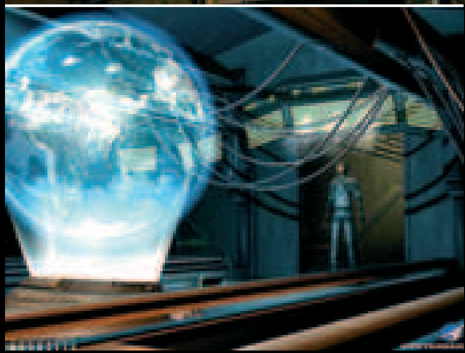
Покупка доспехов и снадобий производится на отвоеванные у врагов средства.

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox
- **ЖАНР:** horror adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Contraband Entertainment
- **ОНЛАЙН:** http://www.contrabandent.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

ABDUCTED

Грядущий horror adventure под названием Abducted либо станет настоящим Resident Evil на PC, либо с треском провалится, если окажется, что разработчики искусственно раздували шумиху. Пока проект окутан густым туманом.
Наш герой в течение очень долго времени содержался в некоем хранилище. Когда он пришел в себя, обнаружил, что находится на инопланетном корабле. Он не имеет ни малейшего понятия о том, что здесь делает. Не помнит даже, кто он такой. При этом корабль буквально кишит разнообразными представителями инопланетной флоры и фауны, каждый из которых считает своим долгом убить нашего героя. По мере продвижения вперед он постепенно начинает вспоминать, что с ним происходило раньше, в «прошлой жизни». В основном посредством





Обнаружить на инопланетном корабле голографическое изображение Земли — явно не к добру.

галлюцинаций и ночных кошмаров.
Скриншоты, предоставленные разработчиками, скорее всего фэйковые. Как правило, их делают на основе реально взятых из игры картинок, над которыми хорошенько поработал художник. Но даже если игра окажется хотя бы вполовину такой красивой и пугающей, какой она выглядит сейчас, это будет нечто... ■

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU, СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС DJ_INDEX@STARNET.RU

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/snowball.ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Idol FX
- **ОНЛАЙН:** http://www.idolfx.se/foo.html
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2003 года

FOO



Название игры объясняется не отношением разработчиков к своему делу, а тем, что действие Foo разворачивается в Древнем Китае. По жанру Foo представляет собой весьма необычный stealth action. Под покровом ночи нам предстоит пробираться в храмы, дворцы и резиденции аристократии с тем, чтобы забрать оттуда все ценности и смыться до восхода солнца.
Нам предлагается в высшей степени оригинальный набор персонажей: дракон, тигр, панда, крыса и обезьяна. В шкуре одного из них нам и предстоит отправиться на задание. С собой можно взять множество хитроумных устройств-ловушек, задача которых – задержать наших преследователей и помочь нам как можно беспрепятственнее сделать ноги. При этом чем больше мы всего с собой набрали, тем медленнее перемещается наш герой и тем меньше ценностей он может унести.
В игру будет включен генератор уровней. И это настораживает. В добротном stealth action'е грамотный дизайн миссий играет огромную роль. Однако Foo, видимо, не претендует ни на какую серьезность (взгляните на картинки). ■



У каждого животного свой уникальный набор умений, что должно заметно увеличить нелинейность игры.



- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Got Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zima Software
- **ОНЛАЙН:** http://www.zima-software.cz/
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2003 года

TIME GUARD



Time Guard может стать одним из самых любимых квестов у нас в стране, если разработчики сделают все, как надо. Дело здесь в сюжете. Главного героя зовут Pankrac. По профессии он частный детектив. Однажды к нему за услугой обратился некто Santusov. Этот ученый утверждает, что в России зреет план, как изменить весь мир с помощью машины времени. Pankrac не смог придумать ничего лучше, кроме как отправиться в будущее и посмотреть: а не врет ли этот Santusov? Оказалось, не врет. В будущем миром правит разросшийся донельзя Советский Союз. Испугавшись такого поворота событий, Pankrac решает вернуться, но не тут-то было. В машине времени обнаружились неполадки, так что теперь герою придется искать окольный путь назад. Ну что, прочувствовали? Это ж практически «Возвращение Аляски» наоборот!
В Time Guard нам предстоит заниматься обычными квестовыми делами: разговаривать и решать головоломки. Только происходить это все будет в различных временных периодах: от доисторических времен до мрачного будущего, где всем заправляет СССР. За дело, товарищи! ■



Может, Time Guard и не Syberia, но задники все равно нарисованы очень даже неплохо.

НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ

ФОРМУЛА 0.1



В настоящее время в мире стало очень популярно пускать всякие радиоуправляемые штуковины – начиная от роботов и животных и заканчивая банальными машинками и самолетами. Больше всего популярны машинки, особенно внедорожники. Как это ни смешно, но только в Англии в этом классе машин проводится десяток соревнований в неделю. Но это для фанатов, а так их можно пускать во дворе дома, на даче, короче говоря, где угодно.

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C
- **РАЗРАБОТЧИК:** Creat Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB)
- **ОНЛАЙН:** http://www.games.1c.ru/rc_cars/
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12736

IL82
SCHUPIK_@MTU-NET.RU

Как насчет того, чтобы погонять на радиоуправляемых машинках по военной базе? А может быть, лучше по дорогам общего пользования – кто сможет увернуться от проезжающих мимо машин? Хотя идея покататься по пляжу, где загорают красивые девчонки в бикини, тоже неплохая! Думаете, я сошел с ума? Вовсе нет, просто перед вами игра «Недетские гонки»!

IN RACING VERITAS

В чем же суть игры? Все очень просто – вам на выбор предоставляется десять трасс, три машинки, куча всяких опций – колеса, ускорители, двигатели и масса различных примочек. Вот только сначала доступна одна машинка, три трассы и... все! На все остальные прелести автомодельной жизни придется заработать. Как? За каждое призовое место дается денежный приз, больше выигрышей – круче машинка, больше доступных трасс. Только вот одно «но», за исключением одной трассы, на всех остальных трассах приходится платить стартовый взнос. То есть для начала нужно на первой и самой простой заработать денег для продвижения. В принципе, это несложно, если быстро познаете все секреты и пути объезда – деньги потекут рекой. Кстати, не забудьте пользоваться ускорением – полезная, надо сказать, штука. После получаса игры я понял, что без нее не выиграть.



Если быстро познаете все секреты и пути объезда – деньги потекут рекой. Кстати, не забудьте пользоваться ускорителем – полезная, надо сказать, штука.



▲ Чтобы игрок не заблудился, существуется стрелочка-указатель.







Море, омывающее берег пляжа, смотрится прямо-таки на удивление красиво.

GO CRAZY

Что делать? Как что?! Выезжать на трассу, разгромить всех соперников, посшибать все банки, бутылки, разогнать всех птиц и отдавить всем в радиусе километра ноги. Иногда, правда, нужно будет увернуться от проезжающих мимо машин или от пуль стреляющих по машинке военных – уж если решили погонять на военной базе, терпите! Единственное, что не советую делать, так это врезаться в симпатичных девчонок, что загорают на пляже. Зачем, они ж не для этого предназначены?! А вот парней, которые ошиваются вокруг них, предлагаю всем старательно давить. Будьте осторожны, эти парни не так уж и безобидны – запросто могут швырнуть машинку стоимостью несколько тысяч прямо в воду. Уж лучше морду бы набили – авто жалко...

Обитатели «большого мира» могут запросто схватить машинку и зашвырнуть ее куда подальше.



ПРОЗА ЖИЗНИ

Знаете, когда ездишь в одиночку, создается впечатление, что чего-то не хватает. По-моему, ребята из Creat Studio нарисовали мало девчонок. Не подумайте, что я извращенец какой, нет, просто мало их, и как-то скучно им в ноги врезаться. Они, конечно, забавно прыгают

Люди, первые в России заценившие «Недетские гонки», слева направо: IL82, ВВП и Щерби.



ЕДИНОЛИЧНИК

Пока на горизонте нет ни одного более или менее сильного соперника «Недетским гонкам». Это и неудивительно – уж очень слабо раскрученную тему решили развивать в Creat Studio. Вопрос, для чего? Ведь любая игра нацелена на прибыль – не могут разработчики работать ради искусства, кушать надо. А шансов стать массовой у игры маловато – тема специфична. Говорю вам как увлекающийся «машинками» человек. С другой стороны, может быть, именно игра подстегнет интерес к этому виду спорта. Искренне на это надеюсь.

ИНТЕРВЬЮ «СТРАНЫ ИГР» С МИХАИЛОМ «ЗАВХОЗОМ» ФЕДОРОВЫМ, ПРОДЮСЕРОМ CREAT STUDIO

СИ: Как возникла сама идея создания игры про гонки на радиоуправляемых машинках?

МФ: Идея возникла как это обычно бывает – в результате удачного стечения обстоятельств. К тому моменту у нас на руках был уникальный физический движок, который позволял использовать реалистичную подвеску. Оставался вопрос – как его применить? Сначала пришла мысль, что это должна быть игра на тему гонок по бездорожью, и мы двинулись в направлении Bigfoot. Но потом стало ясно, что на базе Bigfoot'ов не удастся сделать действительно динамичную гоночную игру. И тут пришла мысль о радиоуправляемых машинках, которые удачно совмещают высокие скорости и пересеченную местность, где особенно хорошо видна работа подвеской. В такую игру можно и привнести яркий и запоминающийся мир. Таким образом, мы смогли не только использовать готовый движок, но и полностью задействовать наши художественные и анимационные ресурсы, которыми, как известно, Creat Studio славится.

СИ: Ориентировались ли вы при создании игры на какие-либо зарубежные игры, посвященные гонкам на радиоуправляемых машинках?

МФ: Конечно, мы видели все (ну или почти все) игры, посвященные р/у-машинкам, вышедшие и на PC, и на приставках. Лично у меня Re-Volt долгое время вообще был любимой гоночной игрой. Однако даже с Re-Volt у нас можно сравнить разве что общую динамику гонки. Обе игры требуют от вас отличной реакции и знания уровней, но зато и награждают игрока полноценным ощущением победы. Однако сомневаюсь в том, что нас можно обвинить в плагиате... Трудно заимствовать, когда опережаешь других на целый корпус.

СИ: Рисунки машинок – существовали ли прототипы для моделей машинок в игре? С чего они рисовались?

МФ: Прототипов, как таковых, не было. Художники создавали эскизы на основе того, что видят видят в окружающем мире. Так что некие образы могут оказаться узнаваемыми... Однако это далеко не самое важное. Главное, чтобы игрок был доволен, а остальное дело техники.

ЭТО, ЗНАЕТЕ ЛИ, ДИАГНОЗ

Самое интересное, что никто не мог себе представить, что подаренный папой семь лет назад Benetton B195 может превратиться в такую серьезную болезнь, как автомоделизм. Да и я не мог подумать, что посвящу жизнь гонкам RC-машинок (RC – означает «радиоуправляемый»). Но время шло, я начал выступать в клубных гонках, потом пришли победы. Когда стало мало, мы перебрались в Чемпионат России. Теперь это почти профессия. Из всех гонок RC наименее дорогие, вот и пользуются они популярностью.





▲ Модных эффект lens flare, естественно, взят на вооружение и создателями «Недетских гонок».

Что делать? Выезжать на трассу, разгромить всех соперников, посшибать все банки, бутылки, разогнать всех птиц и отдавить всем в радиусе километра ноги.







▲ Само собой, ваша машинка поднимает колесами пыли и оставляет следы на песке.

▼ Если на пляже вам встречаются девушки, то на военной базе – охрана с оружием наизготовку.



от машинок, но хочется еще похулиганить, ан нет – не предусмотрено. Да и вообще, народу в игре могло бы быть побольше.

Что касается визуальных и звуковых эффектов, то с этим у игры все в порядке – весьма неплохая скорость при хорошей детализации и графике. Музыкальные треки записывали группы «DeadУшки» и «Мастер». Причем последняя подготовила по-настоящему убойные вещи, которые пришлись к месту в этой игре. Тяжелые металлические гитарные ритмы еще больше подстегивают к агрессивной езде. Что же все-таки огорчило? Наверное, единственное – серьезные системные требования. Больше всего меня напугал камень – P4 1300! Немало. Требования к видео, в принципе, не так страшны – 32 «метра» на борту сейчас есть практически у всех. Хотя мне непонятно, откуда взялись эти цифры – графика все же не убийственная. Нет, не подумайте, что все некрасиво, ни в коем случае, просто все сделано на твердую четверочку – не больше.



НЕДЕТСКИЙ КЛУБ

Теперь самом вкусном – о мультиплеере. Не зря я вынес тему отдельно, ведь эта игра просто создана для сетки – шесть машин, шесть безбашенных игроков, борьба... Я обещаю, что вы не выйдете из клуба, пока не кончатся деньги. Эта именно та игра, где можно, а точнее, нужно толкаться, выбивать друг друга или просто гнать быстрее всех. Думаю, море «драйва» будет обеспечено. Но что самое интересное, в эту игру можно играть вдвоем, не выходя из дома. Как? Вы, наверное, уже забыли, что такое сплитскрин? Так вот, он тут есть! Неплохо, правда? Согласитесь, что многим гоночным аркадкам сейчас его не хватает. Кстати, можно поиграть вдвоем и через модем – тоже неплохо.

СРЕЖЕМСЯ?

Итак, несмотря на небольшое количество дегтя, игра получилась очень неплохой. Она буквально создана для массовых клубных тусовок и чемпионатов.

Да, играть в нее одному, возможно, скучновато, но по сетке... Ох, это будет супер! Веселье, адреналин, драйв – в этой игре есть все. ■

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Ураганная музыка группы «Мастер», отличный сюжет, масса секретов, великолепный мультиплеер. И, конечно, девчонки в бикини?

■ МИНУСЫ
Ну почему же девчонок так мало?! Да и заявления о «невероятном количестве персонажей, множестве событий» вряд ли уместны.

Наверное, «Недетские гонки» не совсем подходят для игры в одиночку, но вот если собраться вшестером в клубе, то масса эмоций вам обеспечена.

7,5

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

RATCHET & CLANK

ВИВИСЕКЦИЯ!

Это не Jak & Daxter, говорю я вам! Движок один и тот же? Мало ли! У Resident Evil и Onimusha тоже общий движок – ничего, не путаем. Персонажей снова парочка? Ну так и Марио без Луиджи — как Соник без Тейлза. Перед нами вообще не традиционная бродилка-платформер. Поехали разбираться?



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/ adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEI ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Insomniac Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.ratchetandclankgadgets.com/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11870

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Тед Прайс, глава Insomniac Games: «Заполучив движок от Naughty Dog, мы решили полностью переделать систему управления игровой камерой и потратили на это целых девять месяцев. Сюжетные сценки заскриптованы, а



непосредственно во время игры у геймера есть возможность в любой момент подкорректировать положение камеры, но большую часть времени люди просто не помнят об этом – ведь камера находится строго там, где должна быть».

Первый взгляд обманчив. Равно как и знакомство с проектом по пресс-релизам. Сопроводительные бумаги свидетельствуют о том, что Sony издала очередной клон Super Mario 64, подрядив на его разработку авторов Spyro the Dragon, лицензировавших в свою очередь движок у Naughty Dog (это родители Crash Bandicoot и Jak & Daxter). Велика вероятность, что умудренный опытом эрудированный игровой критик прочет пресс-релиз, посмотрит пяток скриншотов, после чего, не распечатывая, положит коробку с Ratchet & Clank на полочку и усядется сочинять статью о том, как проверенный временем коллектив разработчиков представил миру еще одну типичную представительницу жанра, выделяющуюся яркими характерами, но одновременно дорожащую своей родословной, и поэтому строго придерживающуюся традиций, заложенных лучшими 3D-платформерами. Собственно, многие западные журналисты так и сделали. Из видевших сентябрьскую демку далеко не все соизволили разглядеть признаки явного отклонения R&C от привычных канонов – хотя





▲ Каждый уровень кишит врагами нескольких разновидностей, уничтожающихся разными путями.

те два этапа предоставляли уже достаточно пищи для размышлений, являясь достаточно веским поводом для того, чтобы не объявлять игру бездумным клоном.

СПАСАТЕЛИ, ВПЕРЕД!

Начинается все так: на одной далекой планетке скучает механик-любитель Ратчет (Ratchet). По национальности полулис-полуенот-полунепоймикто (ты не понял, это ведь натуральный космический заяц! – прим. Редакции). Скучает и мечтает побыстрее покинуть место вынужденного прозябания – авантюрная душа зовет в космос, на оживленные торговые пути, в пучину больших свершений. По такому случаю у Ратчета даже самодельный звездолет имеется, только, увы, он не на ходу: нужны важные агрегаты и узлы (соседи увели жизненно необходимый «Ключ-На Старт»). К счастью для Ратчета, у него на огороде терпит вынужденную посадку капсула с Кланком (Clank) –







▲ Несмотря на грозный вид, комнатные собачки Дарта Вейдера серьезной угрозы не представляют.

дюже разумным роботом, выполняющим миссию по спасению Галактики от экспансии Председателя Дрека (Chairman Drek). Злокозненный Дрек, видите ли, хитрым транслюкатором выкорчевывает из планет полезные ресурсы, ничуть не заботясь о дальнейших судьбах населения. В жестяном же Кланке росту два вершка, и он несказанно рад помощи Ратчета, соглашающегося подвезти робота до штаб-квартиры известного супергероя Капитана Кварка (Captain Qwark) на соседней планете. Кланк, само собой, в момент чинит ратчетовскую посудину, и нечаянные компаньоны отправляются выручать Мироздание из очередной передряги.

ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР

Пока все обыденно, скажете вы. Более того, усевшись за джойстик и поиграв пять минут, вряд ли измените свое мнение. Беготня по ярким трехмерным уровням, прыжки через пропасти, разбивание ящиков и сбор разномастных бонусов – все говорит о том, что перед нами обычный платформер. «Ха»! Весь фикус в том, что это только верхушка айсберга. Корни R&C, бесспорно, растут из платформенных бродилок – но чем дальше вы будете пробираться в игре, тем очевиднее станут проявлять себя признаки любопытного смешения жанров. Начнем с того, что сбор винтиков (вываливаются из врагов и ящиков) ставит целью не обмен n-ного их количества на жизни, а возможность проведения торговых операций. Винтики – местная валюта. Тот, кто контролирует винтики, владеет Вселенной. Или, по крайней мере, может



▲ Корабль служит вам не только для межпланетных путешествий.



▲ Suck Cannon засасывает врагов. Без такой мощной приблудины на поздних этапах шансы парочки на выживание стремительно движутся к нулю.

позволить себе апгрейд оружия. Какого такого оружия? Самого что ни на есть смертоносного – не все ж по головам врагов скакать. R&C настолько же платформер, насколько и шутер, вид от первого лица используется тут гораздо чаще, чем можно подумать сначала. Смотреть в перекрестье прицела бластера, запускать подрывные перчатки (Bomb Gloves) и забрасывать гарпунчик (Swingshot) в режиме вида «из глаз» приходится ничуть не реже, чем влетать в гущу врагов и раздавать во все стороны классические тумаки с вертушкой или заливать вражескую технику пламенем Pyrociter'а (маркетинговое имя для огнемета). Больше винтиков – больше причиндалов и способностей у героев – шире доступ к звездным мирам. Реализована какая-никакая, а экономическая модель: вещь обыденная для RPG, но в платформерах почти не встречающаяся. Вываливайте на прилавок звонкие болты и сметайте с полок гранатометы, ракетницы, реактивный ранец, несколько видов ботинок, модификации для Кланка (включая пропеллер, дающий неоценимую возможность контроля над полетом), пушку-пылесос (в оригинале – Suck Cannon: втягивает врагов и выстреливает ими в любой удобный момент), самонаводящиеся бомбочки и кучу другого полезного барахла. Действительно полезного, надо заметить: если в других играх гаджеты применяются в час по чайной ложке, а предпочтение отдается одной-единственной мегаберданке, то в R&C необходимо постоянно шерстить арсенал доступных приспособлений, пере-

Беготня по ярким трехмерным уровням, прыжки через пропасти, разбивание ящиков и сбор разномастных бонусов — вроде бы все говорит о том, что перед нами платформер...





ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Марк Церни, продюсер: «Самый сложный этап разработки? Создание миров. Базовая структура Ratchet & Clank целиком была готова еще в 2001 году, а в текущем году мы работали над фонами, насыщали планеты персонажами, улучшали анимацию, подправляли текстуры. Insomniac ведь обожглись однажды на Spyro, когда почти готовую игру пришлось переделывать заново из-за того, что элементы плохо стыковались друг с другом. Работая с PS2, мы не могли позволить себе такой роскоши».





ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Insomniac Games была основана в 1994 году Тедом Прайсом (Ted Price). Первый же проект команды, Disruptor (1996), ждал большой успех. На тот момент это был один из лучших FPS для 32-битной PSX. Однако настоящее признание пришло к Insomniac с выходом детского платформера Spyro the Dragon и двух его сиквелов: Spyro 2: Ripto's Rage и Spyro: Year of the Dragon. Шутка ли: фиолетовый дракончик Спайро завоевал симпатии восьми миллионов владельцев оригинальной PlayStation.

квалифицировавшись в настоящего мультиинструменталиста – топография и устройство этапов обязывают.

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Исследование структуры игры вскоре приводит нас к выводу, что ни о какой линейности, свойственной стану привычных бродилок, речи нет и в помине. На каждой планете устройства-инфоботы сообщат вам сведения о том, каким образом можно попасть в тот или иной мир, и вы сами будете вольны определять собственный маршрут по местной Галактике. Зачастую на одном уровне вам встретится пара инфоботов, указывающих на различные планеты – только от вас зависит, куда двинется парочка героев. Можно сразу спускать все найденные винтики-болтики на легкодоступные предметы, неспешно продвигаясь вперед по сюжетной линии, а можно накопить порядочную сумму на что-то сверхмощное, открывающее секретный мини-квест на хитро спрятанном уровне с особо лютыми врагами и россыпью ценных бонусов. Такой подход напоминает игры серии Metroid или, если хотите, Mega Man – только миры R&C предстают перед нами в трех измерениях, а пронизывающие уровни ходы куда как более многочисленны и требуют применения широкого спектра навыков, а не просто повинуются триггерам типа «этот телепортатор открывается выстрелом хлоп-мутатора, и ничего иного». Сменяющаяся перед глазами череда планет не успевает наскучить: тут вам и испещренный озерами с лавой песчаный Gaspar, и мрачная ночная Batalia, и залитый токсичными отходами Orxon, и родной мир Капитана Кварка Umbris (здесь Ратчет и Кланк участвуют в сцене, напоминающей – страшно сказать – легендарную высадку союзных войск в Нормандии).



Вы опуститесь в живописный кратер на Novalis'е, пробежитесь по лесам планеты Eudora, заглянете в прибрежный городок на Rilgar'е, прочешете смоляные озера пустынного мира Aridia, станете гостем гигантского метрополиса Kerwan и облазите космическую станцию, бороздящую просторы газовой туманности. Турфирмы такого не предлагают.

ВСЕГО ПОНЕМНОЖКУ

Отчасти бродилка, отчасти шутер, местами головоломка, а во многом даже RPG – Ratchet & Clank оказалась именно той игрой, которой удалось раздвинуть рамки жанра. Знакомая любителям ролевых игр «прокачка» персонажа выразилась здесь в покупке механических апгрейдов, нелинейный подход к структуре уровней дает нам возможность проходить игру сотнями способов, а манипуляции с инвентарем увлекают ничуть не меньше, чем обучение различным видам магии в пресловутых RPG.









▲ Летающие враги. Имеет ли к ним какое-то отношение Жугдэрдэмидийн Гуррагча, пока не выяснено.



▲ Если кучевые облака летят в направлении движения ветра, то это признак устойчивой погоды.





Почему до сих пор не сказано ни слова про графику? Поверьте, с ней все в порядке. Видите скриншоты? Изобразительная часть уверенно держится на очень достойном уровне – еще бы, после года-то шлифовки. Анимация, спецэффекты, все дела... от Insomniac как-то не принято ждать некрасивых игр. Подытоживая, мы с вами получаем захватывающий и амбициозный «вроде бы платформер»: яркий, юморной, глубокий и эклектичный, вбирающий в себя лучшие элементы пограничных жанров. Знатная игра. ■

РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Куча отличных задумок, впервые реализованных на данном материале. Графика–звук–герои–миры–управление–камера–механика.

■ МИНУСЫ
Многочисленные инновации и высокая сложность могут оттолкнуть излишне консервативных фанатов платформенных бродилок.

Одно из лучших приставочных приключений года. Продуманное, выверенное, ладно скроенное, привлекательное, долгоиграющее. Да еще не без свежих идей!

8,0


У ВАС 60 СЕКУНД НА СПАСЕНИЕ МИРА.
ВРЕМЯ ПОШЛО.
007 nightfire
ЗА 60 СЕКУНД С МИСТЕРОМ БОНДОМ ПРОИСХОДИТ
БОЛЬШЕ СОБЫТИЙ, ЧЕМ С ДРУГИМИ ЛЮДЬМИ ЗА ВСЮ ЖИЗНЬ.
PC CD-ROM
PlayStation.2
MGM INTERACTIVE
EA GAMES

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ



ГЛАЗ ДРАКОНА

РОЖДЕННЫЕ ЛЕТАТЬ

Величественно размахивая крыльями, огромный красный дракон завис над бескрайней долиной, усеянной симпатичными деревцами. Определившись с жертвой, крылатый динозавр вальяжно поплыл в сторону ползущего по земле монстра. Изрыгая жгучее пламя, чешуйчатый проделал пару кругов над жалкой слизистой букашкой, и, резко спикировав, добил тварь сгустком магической энергии.

- **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Primal Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.primal-soft.com
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11621

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

СВЕТЛОЕ ПРОШЛОЕ

Компания была основана в Москве в 1996 году. Тогда она называлась SBG Co. Ltd. и занималась разработкой мультимедийных энциклопедий. В 1999 году в свет вышла первая игра студии – квест «ПиВИЧ спасают галактику». За первые три месяца было продано более сотни тысяч копий. В 2000 году был выпущен сиквел под названием «ПиВИЧ 2: Судный день». Обе игры были проданы тиражом более 250.000 копий. В 2001 году компания была переименована в Primal Software.

Почему в фэнтезийных играх главные роли почти всегда выпадают на долю мускулистых варваров, симпатичных девушек-магов или гномов с обрюзгшими от чрезмерного потребления медовухи животами? Почему таким величественным созданиям, как драконам, зачастую уготован удел убежденных сторонников темных сил? Московская студия Primal Software решила вмешаться в создавшуюся ситуацию и исправить положение.

ГОРДЫЙ И ОДИНОКИЙ

Конечно, порой среди драконов встречались и ярые защитники Добра. Взять хотя бы, к примеру, небезызвестный Drakan, в котором крылатый Арох сражался на стороне милой девушки Ринн. Для этого экшена очень подходил лозунг – «Дракон – не роскошь, а средство передвижения», а воинственной искательнице приключений по праву уделялось больше всего внимания.

В Primal пошли другим путем. Зачем летающей бестии компаньон? Этим уже никого не удивишь. Предоставленный сам себе дракон, разъяренные полчища тьмы и судьба всего человечества на кону. Да, он дышит пламенем, но исключительно во благо когда-то предавших его род людей. Да, он не пренебрегает лакомиться беззащитными тварями, но вовсе не для того, чтобы отрастить себе живот – ему нужно восстанавливать силы. В здешних краях он последний представитель своего рода. А ведь когда-то...

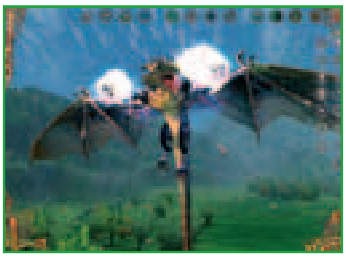
ОДИН ЗА ВСЕХ

Когда-то мир Нимоан был совсем другим. Представьте себе огромную фэнтезийную вселенную: раскинувшиеся на многие километры живописные равнины, утыкающиеся в небосвод горные цепи, изумрудные лесные массивы... Красивейшие закаты по вечерам, усеянное пылающими звездами небесное полотно... Среди этого благоухающего места и были построены людьми города.



▲ Ближе к концу игры дракон становится настоящей летающей угрозой для всех монстров.

Под боком всегда обитали стаи драконов, истреблявшие нечисть и всячески защищавшие своих друзей. Однажды по некоторым, видимо, весьма серьезным причинам, дракоши дружно обиделись на людей и в одночасье упорхнули в неизвестном направлении. Primal нарочно не рас-









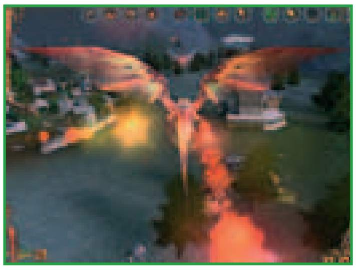
Зачастую наиболее зрелищные схватки происходят с летающими противниками.

крывают все карты, явно намекая на возможное появление в будущем сиквела или приквела.

Еще долгое время после разлуки люди жили без забот. Несмотря на то что предсказатели настойчиво давали знать о надвигающейся угрозе, никто на их смутные догадки не обращал внимания. До тех пор, пока, собственно, не пришла беда. Огромные чудища наводнили просторы Nimoan, а годы, прожитые в беспечности сделали свое дело – люди не были готовы к такому повороту событий.

Определенно, это все проделки недоброго Шарбора, которого еще в незапамятные времена изгнали из Нимоана. Судя по всему, товарищ решил вернуться. Как выясняется, лишь несколько драконов, все-таки оставшихся в секретных монастырях, могут противостоять недругу. Только вот задача осложняется тем, что все поселения уже разрушены, и пернатым придется заново возводить города.

Удовольствия от распутывания сюжетного клубка получаешь, как от чтения хорошей книжки. Вы узнаете, откуда взялся Шарборр и что творится в самом сердце империи Зла. Ко-



Особую привлекательность игра обретает в ночное время суток. Световые эффекты завораживают.

нечно, в конце Добро, как и положено в фэнтезийной сказке, восторжествует, но путь к победному финалу обещает быть долгим и богатым на приключения.

МАГИЧЕСКОЕ ЧИСЛО

Игровое меню, не страдающее от обилия надписей, выглядит очень стильно. Поблуждав по его задворкам с источающим свет курсором, вы начинаете новую игру и... оказываетесь на распутье. Три пернатых красавца – выбор, который очень непросто сделать. Тем более, когда от вашего решения зависит дальнейший стиль игры. Итак, к вашим услугам некромант Моррог, колдун Баррох и огнедышащий Аннох.

К каждому из них нужен свой подход. Огнедышащий Аннох – красный дракон со всеми вытекающими. Редко пользуется магией, но зато способен быстро перемещаться и больше подходит для открытых сражений с противниками. Поначалу с ним чувствуешь себя легко и беззаботно. Дело в том, что на первых порах вполне приемлемо вплотную приближаться к тварям и закидывать их огненными шарами. Однако с каким-нибудь сильным монстром такое поведение, конечно же, не пройдет. Вернее всего окутывать жертву пламенем, не переставая ни на секунду описывать вокруг нее круги.



Колдун Баррох хвастается ледяным дыханием, благодаря которому без проблем замораживает врагов на несколько драгоценных секунд, превращая их в легкие мишени. Помимо этого ящер располагает впечатляющим арсеналом заклинаний, что компенсирует небольшой урон, который он наносит стандартными атаками. Баррох – откровенно слабый, посему огромную роль играет выполнение всяческих маневров. Поднялись в воздух, резко спикировали на землю, не забыв применить магическую атаку, и ретировались.

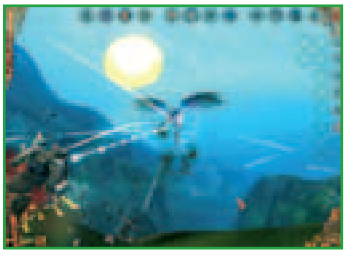
Некромант Моррог – отдельная история. Его кислотные плевки причиняют немало вреда, и магия в случае их частого применения является поддержкой благосостояния. Но самый шик – заклинания воскрешения и призыва монстров. С ними вы сможете создавать отряды существ, которые будут сражаться на вашей стороне. Вам лишь придется следить за своими подчиненными и подлечивать их в трудные минуты. Кроме того, вы сможете применять confuse на врагах или брать огонь на себя. Или как вам, к примеру, возможность воскресить монстра, которого вы удачно завалили, после чего обретший вторую жизнь станет расправляться с ордами окружающих его скелетов?

РОЛЕВЫЕ ЗАМОРОЧКИ

Действие протекает в реальном времени, причем вы можете замедлить ход либо же вообще поставить игру на паузу, чтобы затем с расстановкой отдать своему подопечному приказы. Ответственность за основные команды лежит на мышке: левой кнопкой указываем точку, в которую



Бескрайние ландшафты элегантно растворяются в туманной дымке горизонта.

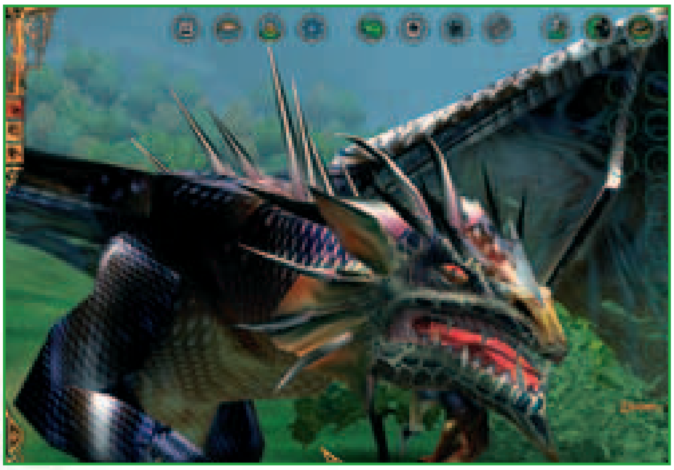




НОВЫЙ ИМИДЖ

Как сказано на официальном сайте Primal Software, новое название компании отражает то, что усилия студии направлены на удовлетворение «примитивных потребностей» игроков: потребности в увлекательном геймплее и потрясном графическом исполнении. Разработка The I of the Dragon была начата летом 2000 года, и игра является первым проектом, с которым компания собирается выйти на зарубежный рынок.

Детализация летающих бестий поражает воображение простых смертных.





КОМАНДА

В компании в данный момент работают 38 человек. Среди них высококвалифицированные программисты, 3D-моделлеры, художники, звукорежиссеры. Причем все сотрудники работают в одной команде уже, по меньшей мере, на протяжении трех лет.

следует лететь, правой атакуем, колесиком удаляем и приближаем камеру. Клавиатура служит в подспорье, разместив на себе шорткаты для заклинаний. Высота полета, кстати, также элегантно регулируется с помощью клавиш.

В начале у дракона имеется всего одно заклинание, которое к тому же не активировано. Его необходимо затащить в спелл-слот, в котором оно станет заряжаться. После такой несложной процедуры вы сможете использовать приготовленное заклинание. Конечно же, количество имеющихся в вашем распоряжении спелл-слотов с ходом игры и набором опыта увеличится. Так, под конец вы сможете заряжать сразу дюжину заклинаний одновременно.





Заново построенные города обороняешь с любовью. В лапах дракона судьба вселенной.



Ну, и кто не питает романтическую страсть к закатам? Здесь они поистине прекрасны..

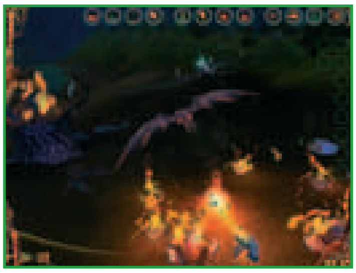
Кстати, у каждого пернатого разное количество доступных заклинаний: больше всего – у Барроха, и меньше всего – у Анноха. Всего же в игре насчитывается порядка восьмидесяти спеллов на троих. Тут и ослепляющие, и запугивающие, и замедляющие, и замораживающие, и целая куча прочих. Помимо этого, драконам еще требуется и различное количество очков для повышения того или иного параметра. Последних вполне прилично: скорость полета, количество жизненной энергии, способность регенерации, мощность атаки, запас дыхания, поток маны и количество одновременно используемых заклинаний.

Очки опыта начисляются прямо в пылу битвы. Формулы весьма просты и хорошо знакомы: уничтожил чудовище – получил XP, чем мощнее противник – тем больше XP. Создатели с самого начала дают нам прочувствовать всю мощь крылатых бестий, представьте, что станется с ними под конец игры! Хотя, конечно же, найдутся и противники подстать, найдутся...



В воздушных сражениях идет в ход весь арсенал заклинаний и магических способностей.







УДЕЛ СТРАТЕГОВ

Сами создатели определяют жанр как action/RPG, хотя очевидно, что в игре хватает и чисто стратежных элементов.

Земля Nimoan поделена на двенадцать регионов. Ситуация в каждой области, действительно, удручающая – кругом одни логова с монстрами, а ведь вам предстоит вдохнуть в эти безрадостные территории жизнь. Это ваша, считайте, первостепенная задача.

Площадь каждого района составляет порядка десяти квадратных километров. Здесь встречается все разнообразие природных ландшафтов: равнины, каньоны, леса, пустыни. К заснеженным горам уж точно вряд ли кто останется равнодушным.

Все монстры не хаотично разбросаны по карте, а производятся и собираются возле так называемых логовищ. Из каждой такой берлоги выходит определенный тип существ. Можете мочить тварей сколько душе угодно, только их популяцию все равно сократить не удастся, пока вы не уничтожите логовища. И лишь только тогда, отыскав помимо всего прочего

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

ПЛЮСЫ

Драконы всегда в моде, это неоспоримо. Один чешуйчатый – хорошо, два – еще лучше, а три – совсем уж шикарно.

МИНУСЫ

На первых порах несколько разочаровывает затянутость игрового процесса. С продвижением по сюжету ситуация исправляется.

Один из тех редких случаев, когда оригинальная задумка получает достойное воплощение. Экшн не затмевает ролевую часть, а стратегия не ущемляет экшн.

8,0

ЭКСКЛЮЗИВ: ИНТЕРВЬЮ С PRIMAL SOFTWARE

В.: Ужасно интересно узнать, с чего все началось, как родилась идея создать «Глаз Дракона»? Имеются ли у вас свои так называемые «легенды»по этому поводу?

О.: Просто родилась идея создать игру, которая давала бы человеку чувство свободы (полета), в которой игрок бы ощущал себя самым могучим существом в мире. Думали какое-то время, отсекая идеи игры про человека, кашалота или микроба. В конце концов остановились на Драконах. Это был, так сказать, самый естественный выбор. Могучий архетип, причем правильный не только с точки зрения «огневой мощи» и свободы – драконы при всей своей силе обладают интеллектом. То есть не просто машина смерти, а полноценный главный герой.

В.: Имеются ли у вас планы, связанные с выходом на рынок видеоигр? Какиепроекты мы можем ожидать от компании в будущем?

О.: Да, планы есть. Сейчас ведутся разработки портирования «дракона» на Xbox.

В.: Работа над любой игрой – процесс почти всегда богатый на различные забавные случаи. Не могли бы вы вспомнить какой-нибудь курьезный момент из жизни вашего коллектива, связанный с разработкой «Глаза Дракона»?

О.: Вместо забавных случаев мы лучше дадим несколько цитат, накопившихся по ходу работ над проектом.

«Мы хотим сделать просто. Мы хотим просто сделать», – Слава

«... боролись с производительностью», – Костик

«Пока задача не будет выполнена, никто в казарму не пойдет», – Андрей

«Вместо 565 нужно делать 655, чтобы рисовать кровищу», – Мамонт

«У нас правая система координат: X вправо, Y влево», – Костик

«Я сделал обрезание курсора по размеру экрана», – Fox

«Collision с моделями я написал быстро. Работает он медленно». – Mamont

«Как увидишь, что дракон хвост задрал, сразу зови меня», – Mamont

Олег: «У нас тени от объектов падают?» – Мамонт: «Да нет, нормально работают».

Хрофт: «Деревья будут гнуться от звука взрыва», – Слава: «Шумел дракон, деревья гнулись».

«Зумиться по дабл-мидл-клику на юнита». – Хрофт

«Зумить юнита дабл-мидл-кликом», - Fox

«Вид от третьего лица на четвертое лицо», – Андрей

В.: Расскажите, пожалуйста, о своих игровых предпочтениях. Интересно узнать о тех самых фаворитах, занимающих первые места в вашем персональном хит-параде.

О.: UFO1-2, Magic Carpet 1-2, Full Throttle, Master of Magic, Fallout 1-2, Alien vs. Predator.

магический кристалл, вы сможете построить в локации город.

Так что перед началом строительства придется облететь окрестности и избавиться от всех монстров. Для упрощения поиска существует специальное заклинание, указывающее месторасположение логовищ. Над каждым монстром и строением вырисовывается зелененький кружок, наглядно отображающий состояние здоровья объекта. Как только индикатор краснеет, вы точно знаете, что чьи-то дела очень плохи.

После зачистки территории вам предстоит оборонять город в ожидании, пока он окрепнет. И лишь после этого, когда его магическая сила не позволит монстрам регенерироваться, вы сможете добить оставшихся чудищ.

В городах как раз и скрывается удивительно интересная и неожиданная составляющая игры, резко и выгодно отличающая «Глаз Дракона» от всего нами виденного ранее.

СЕРДЦЕ ДРАКОНА

Движок игры был специально создан для того, чтобы воспроизводить ландшафты огромной площади. И, надо заметить, он с этим прекрасно справляется. Порой, правда, картинка бывает откровенно скучной, но хочется верить, что это такой способ создания атмосферы безжизненного мира.

Из всех графических изысков особенно впечатывается в память смена времени суток. Все плавно погружается во мрак, на небе зажигаются первые звездочки, и тут уже совсем иначе смотрятся все световые эффекты, скажем, то же пламя.

«Глаз Дракона» – крайне необычный проект, который должен оказаться конкурентоспособным и на зарубежных рынках. Безусловно, без недочетов не обошлось, но на общем фоне игра смотрится уверенно. И, что больше всего радует, такую игру создала наша родная студия разработчиков. ■


Заклинание профессора Снейпа
Волшебная палочка Олливандера



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
Коварство Драко Малфоя
Твой собственный талант
PC CD-ROM
Гарри Поттер
Хватит ли этого, чтобы раскрыть зловещий секрет Тайной комнаты?
Ждите в ноябре!

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER

ВАМПИРЫ ЗДЕСЬ БОЛЬШЕ НЕ ЖИВУТ

Неудивительно, что игра по лицензии Buffy: The Vampire Slayer появилась спустя столько времени после выхода фильма и сериала. Скорее можно удивиться тому, что такая игра вообще появилась. Баффи, конечно, симпатяшка и дерется классно, но... Даже для американцев она не является всенародной любимицей. Вряд ли таковой станет и игра, посвященная ее похождениям. Даже несмотря на все свои несомненные достоинства.

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Collective
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.ea.com
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF10016

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU







Если фильм про Баффи, истребительницу вампиров, вы видели раньше, чем сериал, то, скорее всего, вы возненавидели эту торговую марку до конца жизни. На мой взгляд, правильно сделали. Если же вам посчастливилось попасть в число фанатов этой угнетательницы всякого рода мертвечины, то сбылась ваша мечта: Баффи стала интерактивной!

ШВАБРОЙ ПО ВАМПИРСКОЙ МОРДЕ

Buffy: The Vampire Slayer – это прежде всего игра, и лишь потом инкарнация сериала на Xbox. Именно это и спасает творение The Collective. Игровой процесс на сто процентов состоит из истребления вампиров всеми подручными средствами. Самый примитивный путь — махать руками и ногами. У Баффи это получается просто здорово: движений много, да и анимация не подкачала. Однако к нашим услугам и всевозможные виды «оружия». В кавычках, потому что, как правило, придется пользоваться тем, что есть под рукой: шваброй или граблями. Хотя есть вещицы и посерьезнее, вроде арбалета.

Однако чтобы завалить вампира, мало просто запинать его до смерти. Ему еще надо колышек в сердце во-









Что бы ни говорил г–н Коровин, героиня игры очень даже похожа на Сару Мишель Геллар.

ткнуть. Иногда достаточно двух-трех ударов ногой в лицо и небольшого везения, чтобы с первой же попытки пронзить грудь ослабевшего врага. Хотя чаще это удается, если противник валяется на земле. Дело в том, что при нажатии соответствующей кнопки Баффи лишь делает попытку поразить сердце врага. Но она ведь может попасть и в ногу, и в живот. Поэтому по неподвижному кровососу попасть проще. Если у Баффи в руках двуручное оружие, то либо ей придется в нужный момент быстренько взять кол, либо ткнуть в грудь вампиру тем, что есть в руках. Очень зрелищно смотрится сцена, когда Баффи пронзает длинной палкой одного врага, затем мгновенно разворачивается и, словно на шампур, насаживает второго...







Драки очень красивы. А вот все остальные движения слишком уж дерганные и неестественные. Конвульсии персонажей во время диалогов вообще выглядят как издевательство над игроком.

Колья имеют обыкновение ломаться. Чем чаще мы пользуемся заостренным куском дерева, тем скорее он рассыплется в труху. То же, кстати, касается и всех остальных видов оружия. Поэтому часто приходится импровизировать. Например, очень полезным бывает толкнуть кровососа под поезд или бросить в камин...

СУПЕРИСТРЕБИТЕЛЬНИЦА

Помимо красненькой линеечки, дающей нам понять, сколько Баффи осталось жить, есть еще и синенькая. Она показывает нашу, так сказать, «ману». Используется она для выполнения суперударов и комб. Механизм предельно прост: выполняя комбинацию ударов, нам надо лишь немного дольше, чем обычно, подержать последнюю нажатую кнопку и Баффи выкинет что-нибудь эдакое. Мой любимый прием – зависнуть на мгновение в воздухе (как Тринити из «Матрицы»), а потом нанести несколько сокрушительных ударов ногами прямо в зубы супостату. Во время таких суперов течение времени, естественно, несколько замедляется. Не очень похоже на заезженный slo mo, но все равно что-то в этом духе. Вампиры подобные фокусы делать не умеют, но они и так достаточно сильны. Их излюбленная тактика – выскочить из-за угла и переть прямо на нас, нанося молниеносные удары, так что Баффи даже опомниться не может. Правда, пороха им надолго не хватает. И тогда уж наступает наш черед действовать!

AI VS БАФФИ

С первых же секунд приходится привыкать к тому, что противники наши тоже не лыком шиты. Во-первых, они с завидным упорством преследуют героиню. Попытаемся скрыться за дверью — найдут и настучат по лицу. Полезем на лестницу в попытке убежать, так ведь эти гады столкнут, на землю завалят, окружат и снова настучат. Еще больше



удивиться мне пришлось, когда один вампиреныш подобрал оброненную мной заветную швабру и с не меньшим удовольствием, чем я, пустил ее в ход. Среди противников попадаются не только вампиры, но и прочая нечисть вроде скелетов и демонов. С этими бывает справиться проще хотя бы потому, что их осиной протыкать не надо. Кстати, есть в игре и некое подобие головоломок. На напряжение наших мозгов они ни в коем случае не претендуют. Просто слега разнообразят геймплей. Чтобы решить эти «паззлы», достаточно просто собирать все предметы и нажимать на все кнопки. Но в данном случае чем проще, тем лучше.

А НУ-КА ПРИЦЕЛЬСЯ!

Арбалет – самый верный друг и товарищ Баффи после заветных кольев. Однако управляться с ним не так-то просто. Вести прицельный огонь в режиме от третьего лица просто бесполезно. Приходится переключаться на вид «из глаз». Это действие занимает несколько секунд, во время которых мы абсолютно беззащитны. Затем приходится долго целиться, потому что только так



можно убить монстра с первого выстрела. Эти сложности изрядно отбивают охоту пользоваться арбалетом, потому что умираем мы из-за этого чаще, чем должны бы.

Внешний вид у вампиров, я вам доложу, не особенно–то и грозный.



BUFFY И СЮЖЕТ – ДВЕ ВЕЩИ НЕСОВМЕСТНЫЕ

Buffy: The Vampire Slayer здорово достает бесконечными мини-роликами на движке, то и дело прерывающими игровой процесс. Они, видите ли, раскрывают сюжет. Не смешите меня. ЭТО – не сюжет! К тому же все, чем занимаются персонажи во время таких вставок – это стоят на месте и разговаривают, обильно сдабривая речь типичными американскими «шутками». Судя по лицам героев, они сами и предположить не могут, что это должно быть смешно.



ПРОБЛЕМЫ С МЕРТВЯКАМИ

Наслаждаться веселым мордобоем мешает разве что камера. Она почти полностью лишена самостоятельности, поэтому, чтобы добиться нормального угла обзора, приходится крутить ее прямо во время драк. Неудобно, знаете ли! А заниматься этим приходится постоянно. Враги-то лезут изо всех дыр, да еще и скачут, как блохи. Именно по вине камеры нередко возникают ситуации, что нас кидают из одного угла комнаты в другой лишь потому, что мы не можем толком разобраться, кого и в какое место надо бить.



Противника–вампира мало просто избить. Нужно еще и вонзить в сердце кол.





Технологическим совершенством Buffy: The Vampire Slayer вас вряд ли поразит. Даже фигурка главной героини сделана без шика (хотя личико нарисовано очень неплохо), а уж остальные – так себе. С анимацией все тоже не так гладко, как хотелось бы. Да, драки очень красивы. А вот все остальные движения слишком уж дерганные и неестественные. Конвульсии персонажей во время диалогов вообще выглядят, как издевательство над игроком. Хотя это и не единственное, чем раздражают разговоры.

Очевидно, одной из задач разработчиков было нагнать страху на игрока. Это, конечно, не survival horror, но иногда кажется, что создателей Buffy: The Vampire Slayer тянуло именно в этот жанр. Это, может, даже и неплохо. Но вот серые мрачные текстуры и слабое проработанное освещение (которые, видимо, и должны создавать атмосферу) оптимизма никак не внушают. Хорошо хоть локации разнообразны. Нам доведется побывать и в школе Баффи, и на кладбище, и в мрачных катакомбах, и еще черт знает где.

ОДНО ЛИЦО?

Забавная получилась ситуация. Самое большое удивление у меня лично вызвал тот факт, что главная героиня игры ну совсем не похожа на исполнительницу главной роли в сериале. Это притом, что на коробке Buffy: The Vampire Slayer красуется сама Сара Мишель Геллар. Когда же я поделился этой мыслью с Сашей Щербаковым, счастливым обладателем аж двух комиксов про Баффи, то встретил лишь непонимающий взгляд. «По-моему, просто одно лицо!» – сказал мне редактор. Я в недоумении.



НАЧАЛО ПОЛОЖЕНО

Игра получилась очень прямолинейной, но зато веселой и не напрягающей. Buffy: The Vampire Slayer заслуживает внимания хотя бы потому, что это едва ли не единственный пока представитель жанра beat 'em up на Xbox. Да-да, столь необходимые любой консоли бродилки с мордобоем только начинают здесь появляться. Так что в качестве «первого блина» Баффи получилась очень даже ничего. Если бы не идиотский сюжет (дань сериалу) да проблемы с камерой, вообще цены б ей не было. ■



Баффи закидывает злобного паука огненным шаром. А, может, все обстоит не так. Мы сами понять не можем, что здесь вообще творится.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

ПЛЮСЫ
Отличные драки, огромное количество движений и добротная анимация, умные противники, разнообразные уровни, Баффи.

МИНУСЫ
Неудобная система управления камерой, множество недоработок по части графики, быстро приедающийся игровой процесс, Баффи.

Разработчикам удалось воплотить свою задумку – создать игру, в которой есть лишь экшн и ничего кроме экшна. Но несмотря на это, надоест она вам максимум через неделю.

7,5

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ГЛАДИАТОРЫ (THE GLADIATORS)

ДРУГАЯ СТРАТЕГИЯ



Традиция проводить зрелищные бои на смерть ушла в историю вместе с Римской Империей. Правда, только на Земле. Кровавый вид спорта до сих пор остается одним из самых популярных на чужеземных планетах. А вы разве не знали? Гладиаторы уже давно не ассоциируются с римскими колизеями, разъяренными львами и уж, тем более, с Расселом Кроу.

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action/RTS
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Arxel Tribe
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eugen Systems
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
- **ОНЛАЙН:** http://thegladiators.arxeltribe.com
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11614

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Сюжет игры — вполне заурядный образчик произведений научной фантастики. В 70-х годах ушедшего столетия военные США создали шаттл, команда которого должна была собрать в космосе информацию о феномене «черной дыры». Всю ответственность за проведение операции взвалили на мужественные плечи офицера Грега Каллахана. Правда, как только корабль приблизился к поясу астероидов, контакт с его командой был потерян. Попав под воздействие сильного магнитного поля, члены экипажа, словно сговорившись, дружно потеряли сознание...

Очнувшись, Каллахан обнаруживает себя в неизведанной части вселенной. В тюрьме. К герою обращается молодая принцесса Лидия, чей отец, император, незадолго до этого скончался при таинственных обстоятельствах. В воздухе витает дымка заговора, а среди приближенных идет борьба за власть. Только никаких цивилизованных выборов с бюллетенями ждать не приходится. Население планеты жаждет зрелищ. Так как гладиаторские забавы решают все, Лидия просит Каллахана стать ее чемпионом. В случае его победы девушка займет место покойного отца и сможет даровать герою свободу.

Несмотря на то что сюжетная линия крутится вокруг похождений харизматичного Грега, в игре представлено три кампании за различных героев.



За преграждающим путь деревом можно было укрыться. Однако симпатии публики прежде всего!

ИРОНИЯ СУДЬБЫ

Когда создателей просят рассказать о забавных моментах, имевших место во время разработки «Гладиаторов», они вспоминают в первую очередь о случае на E3. На выставке компьютерных развлечений в Лос-Анджелесе Eugen Systems нашли для своего проекта издателя Arxel Tribe, и лишь потом, к своему удивлению, выяснили, что офисы их компаний находятся в одном и том же здании, только на разных этажах. Бывает и такое.



Расправляться с противниками с вышки куда безопаснее и эффективнее.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

ПЛЮСЫ
Яростный ритм игры держит в напряжении до последних секунд. С трудом оторвался для того, чтобы написать статью.

МИНУСЫ
Без недостатков не обошлось: тут и проблемы с балансом, и приедающаяся необходимость в частом сохранении...

Отличный экземпляр слияния action/strategy. Кстати, попробуйте получить наивысший рейтинг во всех миссиях! Это вовсе не так просто, как кажется.

7,0



Не успели еще толком вылупиться, а уже открыли огонь по тварям! Action! Pure Action!

Всего насчитывается двадцать миссий — в игре определенно найдется, чем себя занять.

ХЛЕБА, ЗРЕЛИЩ И КРОВИ!

И вот Каллахан уже на поле боя под пристальным взором миллионов зрителей, расположившихся на трибунах. Каждый шаг героя сопровождается неминуемой реакцией капризной публики. То она ревет в неистовстве, откликаясь на фонтаны крови, то одновременно направляет большие пальцы вниз, когда играющий пытается вести осторожную игру с наименьшими потерями. От вас ожидают не просто победы, а красивой победы. Кончите противника с шиком!

По мелочам не тратишься, и со своими подчиненными расстаешься легко и непринужденно. Всего одна лишь встреча с кучкой противников неземного происхождения, и ваша армия эдаких Серьезных Сэмов способна заметно поредеть. Карта Джокер, spawn-участок, напоминающий Стоунхендж, и вот отряд уже восполнен. Нас не сломить!

ПРИЗВАНИЕ УБИВАТЬ

Руководить подопечными предлагается стандартными для любой RTS командами. Поводил курсором по экрану, собрал воинов в кучку и повел в нужном направлении. За кажущейся простотой игрового процесса скрывается непреходящая увлекательность. Огромную роль играют разбросанные по округе



Каждый шаг героя сопровождается реакцией капризной публики. То она ревет в неистовстве, откликаясь на фонтаны крови, то одновременно направляет большие пальцы вниз...



Интересно, какая опасность поджидает на той стороне моста?



Камера порой сама выбирает ракурс посимпатичнее.

Толпы фанатов захлебываются от радости, когда солдаты несутся вперед, со смаком сметая все на своем пути. Герои, ведущие такие отряды, обретают славу и признание. Игра как бы насмехается над своими RTS-сородичами. Возводить базы и кропотливо выращивать юниты — позапрошлый век.



power-up'ы, как пример, увеличивающие мощность пушек и изменяющие прочие характеристики. Занятие стратегических позиций также имеет немаловажное значение. Забрались на смотровую башню, и получили бонусы к защите. Узрели рядом со скоплением противников бочки с горючим... Впрочем, вот уже нет ни бочек, ни врагов.

THUMBS UP!

Мощный движок Eugen Systems собственной выковки позволяет размещать на экране одновременно до пятисот юнитов. А это значит только одно — мясо. Игрушка вовсе не напрасно упрашивает о поддержке T&L, так как водные эффекты и прочие красоты пейзажей просто восхитительны. Все выглядит ярко, броско и отдает настроением скорее консольных проектов, нежели приевшихся унылых PC-стратегий. Каллахан, если позволите, – эдакий седовласый Солид Снейк. ■

RING II

ПРОКЛЯТИЕ ГОРЛУМА ПОД МУЗЫКУ ВАГНЕРА

Когда Бильбо Бэггинс стал обладателем заветного кольца, я пищал от восторга! На тот момент я еще по-детски наивно переживал все тяжкие героя «Хоббита». Прочитав впоследствии «Властелина», я немного охладел к Толкиену. Даже нет, стал относиться по-другому, более спокойно, серьезно. Фильм смотрел так, словно это была кинохроника свадьбы двоюродной тетушки троюродного дедушки. И вот! Снова об окольцованности... Но на этот раз о другом украшении.

НА ДИСКЕ

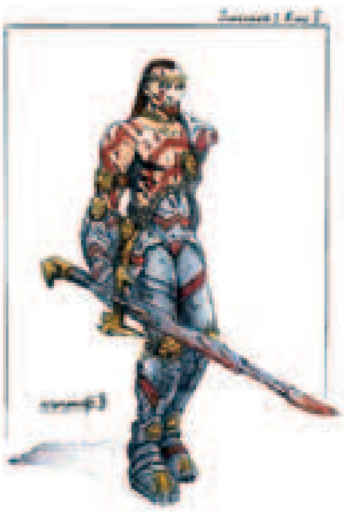


■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** quest ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Dreamcatcher ■ **Российский издатель:** 1С/Логрус
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Arxel Tribe ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** не объявлены

СЕРГЕЙ АВЕРИН AKA ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

По некоторым источникам, Нибелунги были расой карликов или эльфов, живших в Нибельхейме (или Нифльхейме) – области туманов и темноты. Будучи потомками легендарного скандинавского короля Нибелунга, они также наследовали его обширнейшие сокровища – золото и драгоценности, которые были накоплены за долгое-долгое время. Сокровища Нибелунгов охранялись карликом Андвари (или Альберичем).



Начиналась эта история чертову прорву лет назад в старой доброй Голландии (для ориентира во времени – Туманным Альбионом тогда заправлял король Артур со своим рыцарским округленным застольем). Неопалимая фантазия фольклора древних вымыслила в ту пору Песнь о Нибелунгах. Именно она легла в основу сценария Ring и ее продолжения, о котором пойдет речь. Кто читал – настоятельно рекомендую перечитать перед тем, как садиться за клавиши. Кто не читал – вкратце посвящу.

НОРВЕЖСКИЙ МУРОМЕЦ

Первая серия повествовала о магическом кольце Нибелунгов, являвшемся связующим звеном между мирами Богов, людей, гномов и великанов. Подобная мощь долгое время была неподвластна никому из смертных, и даже небожители побаивались этого артефакта. Кольцо было отдано на сохранение дочерям Рейна, а впоследствии выкрадено честным голландским племенем. На этой почве Вотан, верховный бог, проклял свою дочь, валькирию Брунгильду, за то, что она помогала Зигмунду и его бойцам.
В продолжении Ring рассказывается больше о самом Зигфриде, о его похождениях и подвигах. Судя по легенде, этот малый шутя истреблял целые семьи драконов. А однажды справился с такой семейкой голыми руками – закидал вырванными деревьями и поджег. Песнь о Нибелунгах была, без сомнения, самым ярким приключением в его жизни. Хотя бы потому, что связано оно было с его лучшей половиной.





Но сначала немного истории. Итак, жили-были король Зигмунд (хотя в некоторых интерпретациях почему-то Зигхард) со своей королевой Зиглиндой. И ниспослал им как-то один из сонма многочисленных языческих божеств сына, которого окрестили Зигфридом. Родители баловали и холили мальчика, и тот вырос в крепкого и здорового юношу. А кроме того, в своенравного и заносчивого гордеца. И даже после того, как безутешный отец согласился отпустить свое чадо побродить по свету, у того не удержалась жидкость в... гхм... ну, короче, вы знаете. И Зигфрид, не простившись с предками, рванул в путешествие, не дождавшись сборов. Как водится, идет по лесу, желудок прилип к позвоночнику от голода. Вдруг деревня. А на краю живет кузнец. Определился Зигфрид к нему на постой, а заодно по совместительству устроился подмастерьем. А наутро...

▼ Вы не думайте, это его мама. Точнее, ее дух. Материнские морали.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Максимально близкая передача древней легенды на голубой экран. Темы из оперы Вагнера не могут оставить равнодушными.

■ **МИНУСЫ**
Возможно, люди с развитым шестым чувством легко справятся с таким «интуитивно понятным» интерфейсом.

Такая бессмертная вещь, как песнь о Нибелунгах, достойна сиквела. Игра – идеальное творение для любителей квестов, мифологии и классической музыки.

7,0

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

«Песнь о Нибелунгах» принадлежит к числу наиболее известных эпических произведений человечества. Она находится в кругу таких творений, как поэмы Гомера и «Песнь о Роланде», «Слово о полку Игореве» и «Божественная комедия» Данте Алигьери. Ричарда Вагнера (1813-1883) называют человеком, олицетворяющим дух Германии. Всего за жизнь он написал 13 опер и множество небольших музыкальных произведений. Его тетралогия «Кольцо Нибелунгов» (Der Ring des Nibelungen) состоит из четырех частей: «Золото Рейна», «Валькирия», «Зигфрид» и «Гибель богов".



Не буду раскрывать всю подоплеку, иначе не интересно будет играть.

И НА КАМНЯХ РАСТУТ ДЕРЕВЬЯ

Вернемся в наше тысячелетие. Вы спросите, зачем вообще все эти легенды, мифы, сказания и прочая покрытая пылью веков всякая всячина. Отвечу – потому что в этом вся суть игры. Разработчики попытались максимально облегчить интерфейс, сведя его к интуитивно понятному. Да минимума сведены всякие лишние телодвижения и объем рюкзака. По большей части, весь необходимый инвентарь для следующего задания вы будете переносить в руках.



Карлика, орущего «AIR!!! AIR!!!», хочется ударить по голове...

По сравнению с предыдущей серией герои получили трехмерность (что весьма и существенно увеличили их мобильность), а двухмерные бэкграунды – анимированные вставки для придания пущей реалистичности. Привычные сознанию геймера известные испокон веков каноны квестовых паззлов сменяют более динамичные аркадные мини-игры. В целом, это должно повысить играбельность.





БОЧКА МЕДА И ЛОЖКА ДЕГТЯ

Бочка меда в том, что Ричарда Вагнера легенда о Нибелунгах вдохновила на создание оперы. Хотя это не бочка, это – предпосылка. А бочка в том, что многие бессмертные темы из этой оперы нашли свое новое рождение в саундтреках игры. К сожалению, «Полета Валькирий» не предвидится, но насладиться «Похоронами Зигфрида» вы сможете... Да будут благословенны Arxel Tribe, приобщающие молодежь к классической музыке!

Ну и о дегте. Нет, вы не подумайте, что я жалуюсь. Просто нельзя не отметить несколько мыслей, поселившихся в мозгу, словно кусочки бритвенных лезвий в яблоках на Хэллоуин. Во-первых, упрощая интерфейс, разработчики все же немного перестарались. Довольно абстрактный заставочный мультик плавно перетекает в саму игрушку, без какого бы то ни было перехода, оставляя игрока в недоумении смотреть на экран еще в течении минуты, ожидая продолжения анимации. Во-вторых, панель опций серьезно обнищала – из настроек остались только изменения громкости звука. Все кнопки приходится находить методом научного «тыка», да и то не сразу. Не говоря уже о таких мелочах, как отсутствие изменения разрешения монитора и параметров цветности. Все это несколько сбивает с толку, но... Мелочи! Суета! Все суета. Что есть эти мизерные неприятности по сравнению с нетленными Нибелунгами и творением Вагнера? Поэтому всем ценителям жанра – не обращать внимания и... Играть! Встретимся в Вормсе! ■

TY THE TASMANIAN TIGER



СИНДРОМ БАНДИКУТА

НА ДИСКЕ

В жаргоне кинокритиков есть такой термин: блэк–сплуатация. Фильмы, эксплуатирующие стереотипный образ чернокожего. Кино про негров. Игровая индустрия схожим образом использует австралийскую фауну, выставляя бандикутов и других редких сумчатых заглавными героями платформеров. Осталось выдумать подходящий термин...

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Krome Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.ea.com/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12737

НА САМОМ ДЕЛЕ...

Сумчатый волк тыласин (Thylacinus cynocephalus), часто называемый тасманийским тигром — одно из самых легендарных животных в мире. Защищая своих овец, в середине XIX века европейские переселенцы-фермеры нещадно



истребляли этого хищника, похожего на большую собаку, и последний представитель вида умер в неволе 7 сентября 1936 года. Недавно австралийские ученые запустили проект по клонированию сумчатого волка на основе ДНК, взятого у заспиртованного детеныша тыласина.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Носясь по живописным австралийским джунглям, Тай, вроде как последний представитель своей породы, случайно узнает Великую Тайну. По уточненным данным, поголовье тасманийских тигров не вымерло. Они содержатся в заточении в параллельном измерении, а упрятал их туда злостный казуар (птица такая, вроде страуса) Босс Касс. Чтобы освободить полосатиков, требуется найти пять талисманов и отпереть ими магический портал. Тай хватает верный бумеранг и бросается на выручку соплеменникам.

Платформер классический, традиционный. Рыжая зубастая животина методично продвигается по уровням, собирая всякую всячину – к примеру, «громовые яйца» (Thunder Eggs, австралийский экспортный сувенир типа яиц Фаберже), приводящие в действие машину по производству талисманов, или опалы (Opals), в количестве трех сотен штук превращающиеся в вышеназванное яйцо, или золотые слитки (Golden Cogs) для апгрейда оружия. Управление простейшее: Тай может прыгать, кусаться и метать бумеранг. Последнее — как в режиме от третьего лица с автонаводкой, так и с ручным прицеливанием от первого лица (морды?), причем такая прицельная «стрельба» пригодится лишь от случая к случаю. В отличие многих платформеров последнего времени, приключения Тая целиком и полностью направлены на аудиторию самых маленьких геймеров. Семнадцать огромных этапов, где можно до одурения набегаться, напрыгаться и наплаваться; умилительные помощники (абсолютно диснеевские какаду-советчик Мори и коала-изобретатель Джулиус, лопочущие по-английски с очаровательным австралийским прононсом); несложный геймплей без особых отклонений от проверенной временем выигрышной формулы плюс тот факт, что в игру, похоже, втиснуто все содержанием объемистой австралийской Красной книги – ну какой родитель устоит против такого набора решающих факторов? ■

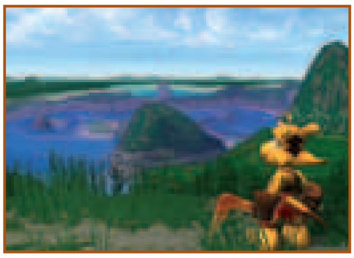




▲ Огненные бумеранги снесут крышу сразу двум противникам.



▲ Синее животное с заточенной наголо палкой задумало недоброе.



▼ Гигантских жуков в Австралии нет. Это намеренное преувеличение. Серьезно.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Весело, несложно, красиво. Мультяшные персонажи, простенькие уровни – расслабляйся сколько душе угодно.

■ **МИНУСЫ**
Устойчивое ощущение deja vu. Все это, как порознь, так и вместе, мы видели уже добрую сотню раз в других платформерах.

Детишкам должно понравиться — особенно тем, кто еще маловат для Jak & Daxter или Ratchet & Clank. Идеальный вариант для дошколят.

6,5

НА ДИСКЕ



ARCHANGEL

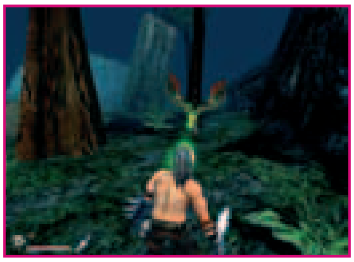
НЕБЕСА ПОДОЖДУТ

Садись поближе, дружок, я расскажу тебе сказку. Какую? Разумеется, страшную. Итак: темной-темной ночью по потерянному-потерянному шоссе среди мрачных-мрачных гор и железных-железных фонарей ехала синяя-синяя машинка с глупым-глупым героем. Глупым он был потому, что плохо читал в детстве Стивена Кинга и не знал, что ездить зимней ночью по шоссе, да еще и под рок-н-ролл по радио, значит непременно нажить неприятности на свою голову.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action-RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD productions ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Metropolis Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 256 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.archangel-online.com/

ШЭЙН ТРЕЙСИ
SOMMONEL@INEONET.NET

Въехал в машинку нашего героя большой и страшный грузовик, и пришел в себя герой по имени Майкл не в отделении скорой помощи чикагской больницы, а в средневековом монастыре. Как попал он в эти края, неведомо, по всему видать, и разработчикам, потому что объяснить сие чудо они отказались. В краях этих диковинных все, как всегда: силы тьмы захватывают мир, а силы света сидят, сложа руки, и ждут, когда же явится, наконец, причитающийся им герой, который и спасет бедняжек. И вот удача – герой-то наш, Майкл, тем самым спасителем оказался! Всучили Мише меч света (sic!), предложили выбрать аж из двух классов нужную ипостась – воина или призрака – и отправили мир от зла защищать. Тут бы снова Майклу обратиться к спецлитературе – а именно новелле все того же С. Кинга «Туман» – ведь в мире этом все, что дальше дюжины шагов, скрывается в непроглядной мгле. Я так думаю, разработчиков тоже забросили в какой-то древний мир, где уровень размером едва превосходит детскую песочницу, и за каждым вторым поворотом вас ждет милое цветное сияние – извольте шагнуть и подождать, пока еще немножко уровня загрузится. И раз, еще раз, еще много-много раз... Неудивительно, что чуда-юда местные на врага грудью бросаются – поживешь в таком, вилкой харакири сделаешь. За каждое чудо убиенное полагается определенное количество essence, на которое можно купить стрел магических или копий и иных кулдевайсов. Но это не все чудеса, обещанные нам заботливыми авторами. Дальше ждет нас «технотриллер и элементы хоррора» в Берлине будущего и Городе Зла, причем разработчики честно предупреждают: «чтобы избежать скучных эпизодов, сценарии миссий будут варьироваться – то есть игрок будет не только участвовать в боях, но и красться, и даже иметь дело с саботажем». То бишь не хотите скучать – попопозайте под кустами, а лучше сходите на кухню и чайник поставьте да посуду помойте, второй день уже в раковине валяется. ■



▲ Местная жар-птица верна завету терминатора и постоянно возвращается, жаждая смерти.



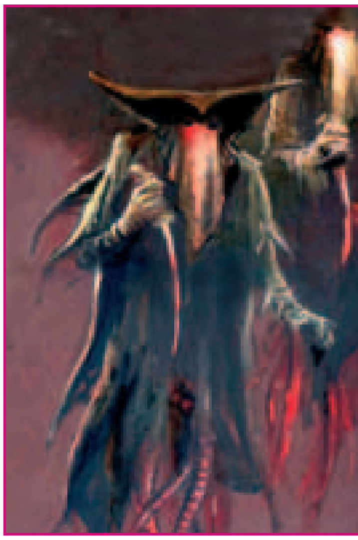
▲ Вам ничего не напоминает этот туман? Не вызывает ностальгического зуда в спинном мозге? И правильно, что не вызывает.

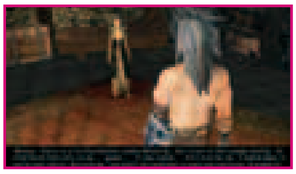


▼ NPC на горизонте пообщаются с вами весьма неохотно – они-то знают, что никакого смысла эта беседа не несет.

БЛА-БЛА-БЛА...

Пресс-релиз Archangel – образец жанра «на голубом глазу». «Развитие персонажа связано с сюжетом!», «NPC активно участвуют в ходе игры!», «Превосходный AI подразумевает, что персонажи реагируют на ваши действия и становятся живой частью сюжета!». Кой год у нас на дворе, уважаемые? Вы часом не Eye of the Beholder-киллер затевали да приподнялись маленько?







РЕЗЮМЕ | СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Если вы загрустили, запустите Archangel, поиграйте минут 15, выключите и посмотрите, как прекрасен окружающий мир теперь!

■ МИНУСЫ
Крошечные уровни, примитивная графика, нелепые движения. AI вообще забыли вложить в коробку... Сущий архаизм, и не злите меня!!!

На месте создателей я бы сменила фамилию, цвет волос, и схоронилась где-нибудь в тропических лесах Амазонки. Туземцы – они в игры не играют. Не закидают тухлыми куриными эмбрионами.

2,0

НА ДИСКЕ

СОЛДАТЫ АНАРХИИ



СЛУЖИТЕ В СА

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Если бы меня звали Роман Вильштейн, и мне пришлось бы десять лет просидеть в бетонном бункере, зная, что на улице в это время бушует «Синдром Спонтанной Дегенерации Генов» (ССДГ), я бы тоже вылез оттуда в очень поганом настроении и, сев со своими товарищами в первый попавшийся джип, поискал бы кого убить...

ПЛАТФОРМА: PC ■ **ЖАНР:** 3D RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Simon & Schuster Interactive ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Silver Style ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 128 MB, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.soldiers-of-anarchy.com/

SILVER STYLE АВТОРИТЕТНО ЗАЯВИЛИ...

Бои в игре сделаны быстрыми и впечатляющими. Любителям грандиозного действа на экранах монитора они непременно понравятся. Все оружие, что есть в игре, — аутентично, и нам кажется, что фанаты реалистичных военных игр должны оценить этот факт по достоинству. Игроки, которые предпочитают подумать, могут в любой момент нажать паузу и спокойно отдать приказы своим солдатам. Более того, мы считаем, что ценители такого жанра RPG тоже найдут в «СА» много чего интересного. Одна только история занимает более 200 страниц...

АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКО
POETRY@UA.FM

Как водится, начнем с сюжета. Итак, в 2004 году, если быть совсем уж точным, 10 ноября, в один из госпиталей Токио попал пациент со странным и неизвестным маленьким узкоглазым докторам заболеванием. И умер. Причем так, что от него остался только мясной фарш и несколько косточек, что, как вы догадываетесь, привело желтые газетенки и телевидение в бешеный восторг, а всех остальных в ужас, причем ужас вполне обоснованный, потому что зараженных страшным вирусом становилось все больше и больше, да еще и по всему миру. Уже после нескольких месяцев половина городов находилась в карантине, люди паниковали, лекарства не было. Когда Париж был взорван тактическим ядерным оружием, дабы предотвратить распространение заражения, немец Вильштейн, следящий за мировыми событиями с русской базы Kalinina, меланхолично переглянулся с находящимися там же нашими соотечественниками и коллегой американцем, докурил, и они все вместе заблокировались в бетонном бункере, чтобы переждать весь этот геноцид.



К слову, это был именно таки геноцид, потому как вирус оказался искусственным, и (ну, конечно же...) создателя этого самого вируса, выйдя из самовольного заточения через декаду, нам нужно будет отыскать и предать справедливому суду, сиречь медленно и мучительно убить. Что до «развесистой русской клюквы» (господи, ну когда же выйдет хоть одна игра про Russia, где этого всего не будет...), она имеется в достатке, ведь четверо из тех, кто сидел в глухом бомбоубежище, именно наши. Не буду портить удовольствие и рассказывать обо всех «прецедентах», упомяну лишь таких замечательных персонажей, как милая Lyubochka и одиозный Olaf Zaher. Если же говорить в целом, то сама история более чем неплоха, сценарий игры создает неплохую атмосферу выжившего мира в анархии, персонажи адекватно ситуации злы и суровы, а постоянно упоминающийся вирус ССДГ добавляет интересный штрих паранойи ко всему происходящему. T55 форева!

▼ Прекрасно детализированное пожарище, оставшееся на месте большого и грозного БТРа Романа.



▼ Авиация в игре тоже есть, помните Air Strike из C&C? Вот примерно то же самое и здесь...







Базы противника зачастую хорошо защищены, и AI ушами не хлопает.

И В ДОЛГИЙ ПУТЬ, ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ...

Всего в игре тринадцать миссий одиночной кампании, весьма сложных и комплексных, на прохождение которых, по оценке разработчиков, уйдет около сорока часов. В игре присутствуют: восемь различных фракций, пятьдесят четыре персонажа (в команде максимум – 12), двадцать три ездящих/стреляющих/устрашающих агрегата (от армейского джипа до танков и вертолетов), тридцать типов вооружения с кучей различных боеприпасов, обширная коллекция предметов (в числе временно повышающие характеристики наркотики), удобный интерфейс и злостный AI. Сами битвы идут в реал-тайме, но есть возможность играть, как выражаются сами разработчики, в quasi-turn-based fights, что как бы страшно не звучало, на самом деле — использование паузы для отдачи юнитам команд. Типа тактический элемент. Для любителей устроить взаимное уничтожение в сети существует восемь уровней мультиплеера, правда, с одним лишь режимом last man standing, что на русский переводится примерно, как «кто выжил, тот и молодец».

ЗЛЫЕ ЖЕЛЕЗКИ!

Не могу не остановиться подробнее на машинах уничтожения вражин, хотя бы потому что в игре это важный аспект, да и каюсь, люблю я всяческие танки... Для начала стоит ради справедливости заметить, что сами по себе солдаты тоже сила, особенно если оружие в руках совпадает со специализацией, но штурмовать базу противника на своих двоих я бы не посоветовал никому, ведь для этого, как говорилось выше, есть целых двадцать три чудесных средства разрушения. Условно всю технику в игре можно разделить на «легкая», «тяжелая» и «авиация». С последним пунктом дела обстоят примерно так





...И пал смертью храбрых на поле боя. Игра отнюдь не проста...



— управляемые вертолеты, а самолеты просто иногда прилетают и бросаются бомбами в противостоящих зачистке самоотверженных парней. Еще любимых зверушек в игре можно усовершенствовать, что иногда дает поразительные результаты, как, например, тот джип на скриншоте...

ВЕЗДЕСУЩИЙ ЭЛЕМЕНТ...

Также сюда проник вездесущий элемент RPG, проявляющийся во всяческих специализациях, росте опыта и повышении характеристик персонажей, так что пушки пушками, но живой ресурс нужно беречь как зеницу ока. Со способностями у нас все как обычно и вполне предсказуемо, то есть – «легкое вооружение», «тяжелое вооружение», «взрывник», «медик», «снайпер» и «атлет». Последняя, это бонус ко всем физическим показателям, то есть персонаж, который с детства делал зарядку, не пил, не курил и играл в хоккей, будет скакать по полю боя, как горный сайгак, не чувствуя усталости и иметь предел здоровья, выше, чем у своих хилых братьев по оружию.



ЭСТЕТИЧЕСКИЕ БОЙНИ...

«СА» поразительно красива. При максимальном приближении объекты остаются деревьями, домами и людьми, не превращаясь в представителей расы пикселоидов, ни с того ни с сего может пойти красивый снег или дождь, ночь сменяет ночь, причем с присутствием добротно сделанного заката солнца. Кроме всего прочего, всегда чувствуется та самая атмосфера, атмосфера тихой войны, зависшего отчаяния, перед которым люди уже смирились, и мысли, что, выжив после всемирной эпидемии, как-то глупо умирать сейчас, уж лучше пусть кто-то другой... ■

САМ СЕБЕ РЕДАКТОР...

А еще в игре есть редактор, причем не просто какой-то там, а как нас убеждают, именно вот тот самый, который использовался при создании игры. Существует около десятка опций для создания больших и малых карт. Можно экспортировать созданные на 3D MAX объекты, самозабвенно резвиться на уже существующих картах, засаживая их елками и пальмами. Представляете, какие чудесные перспективы? Смоделировав, к примеру, родной университет, школу, офис (нужное подчеркнуть) сесть в тяжелый танк и вдоволь пострелять...





А при попытке атаковать днем сопротивления было не в пример больше.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Отличная графика и интересная история, которая удерживает с начала и до конца. Нововведения, которые будут переняты другими играми.

■ МИНУСЫ

При режиме камеры free look играть несколько неудобно, всего один режим в мультиплеере, никаких тебе capture «что-нибудь» и т.д.

До тех пор пока не выйдет C&C: Generals, «СА», скорее всего, будет держать первое место среди любителей жанра, дальше будет видно. В любом случае, эта игра – ХИТ!

7,0



НА ДИСКЕ

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Mayhem ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.interplay.com/rlh ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF10454

RLH: RUN LIKE HELL

КАК ОТ ЛАДАНА

Не покупайтесь на елейные рецензии с веб-сайтов. Не верьте прокламациям разрабочиков, где они стучат пятками в грудь и клянутся, что у них получился лучший survival horror в галактике. Не клюйте на скидки в магазинах и громкие имена на обложке. «Страна Игр» объявляет три буковки RLH синонимом слова «мусор»!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU



Для тех, кто не в курсе: RLH строилась долго, срок выхода многократно передвигался, а по пресс-релизам выходило, что Interplay готовит какого-то мегамонстра, который все существующие сериалы ужасов повбивает в гробы раз и навсегда. Запашок грандиозности исходил от одного только списка актеров, приглашенных на озвучку: Ланс Хенриксен (андроид Бишоп в «Чужих»), Клэнси Браун (злодей в «Горце»), Томас Ф. Уилсон (Бифф в «Назад в будущее») и Майкл Айронсайд (Рихтер во «Вспомнить все») – все посчитали RLH поводом наболтать в микрофон пару десятков страниц текста.

А игра и в самом деле вышла монструозная до дрожи. Оцените: после скучнейшего ролика с самой омерзительной бабой в неглиже, когда-либо омрачавшей своим присутствием видеоигру, вы битых сорок минут шляетесь по космической станции, где ничего не происходит. Тыкаетесь в запертые двери. В неработающие лифты. Испытываете терпение в дебильных мини-играх с графикой а-ля Atari 2600. Потом на станцию нападают кровожадные пришельцы, и вы бродите из комнаты в комнату, отстреливая их из пушки с бесконечными патронами. Заходите. Они верещат, кидаются на ствол. Умирают. Берете аптечку/ключ. Выходите. Повторяете заново, и так, пока не взвоете с тоски. Нудные, некрасивые заставки измождают своей длиной и частотой появления. Неизлечимо больная страдалица-камера постоянно косит, норовя завязнуть в ближайшей стене. Единственная приятная черточка, профессиональная озвучка, начисто убита несовпадением артикуляции у всех персонажей. От графики в стиле «PS one, только все очень размыто» в адских корчах увядает все живое.

Но самое главное – этот survival horror не способен напугать. Точнее, он страшен, да только совсем не тем, на что надеялись разработчики. И бежать от него нужно так, словно тыща чертей в спину дышит. Run like hell! ■



▲ Темных монстров на темном фоне не видно, поэтому их подсвечивают синими индикаторами.



▲ Врагов здесь нет – иначе появились бы синие кружки, в сторону которых нужно стрелять.





▼ Огонь в упор – вот чем вы будете заниматься на дюжине уровней космостанции.

ОНИ ВАМ ЛГУТ!

«89 баллов из 100. Интенсивная, полная действия игра с захватывающим геймплеем», – восторгается -Vix-, обозреватель с ELiTeD (http://www.elited.net/). «4 из 6. RLH – один из лучших НФ-ужастиков для PS2... фанаты фантастики и ужасов непременно оценят игру», – пишет Кевин Смоллвуд с Next Level Gaming (http://www.nlgaming.com/). А вот Джефф Хейнс с GameOver.Net (http://www.game-over.net/): «75 баллов! Привлекательные видеоролики с плавно движущимися 3D-моделями и исключительным вниманием к лицам». Или это писали больные люди, или им угрожали расправой.

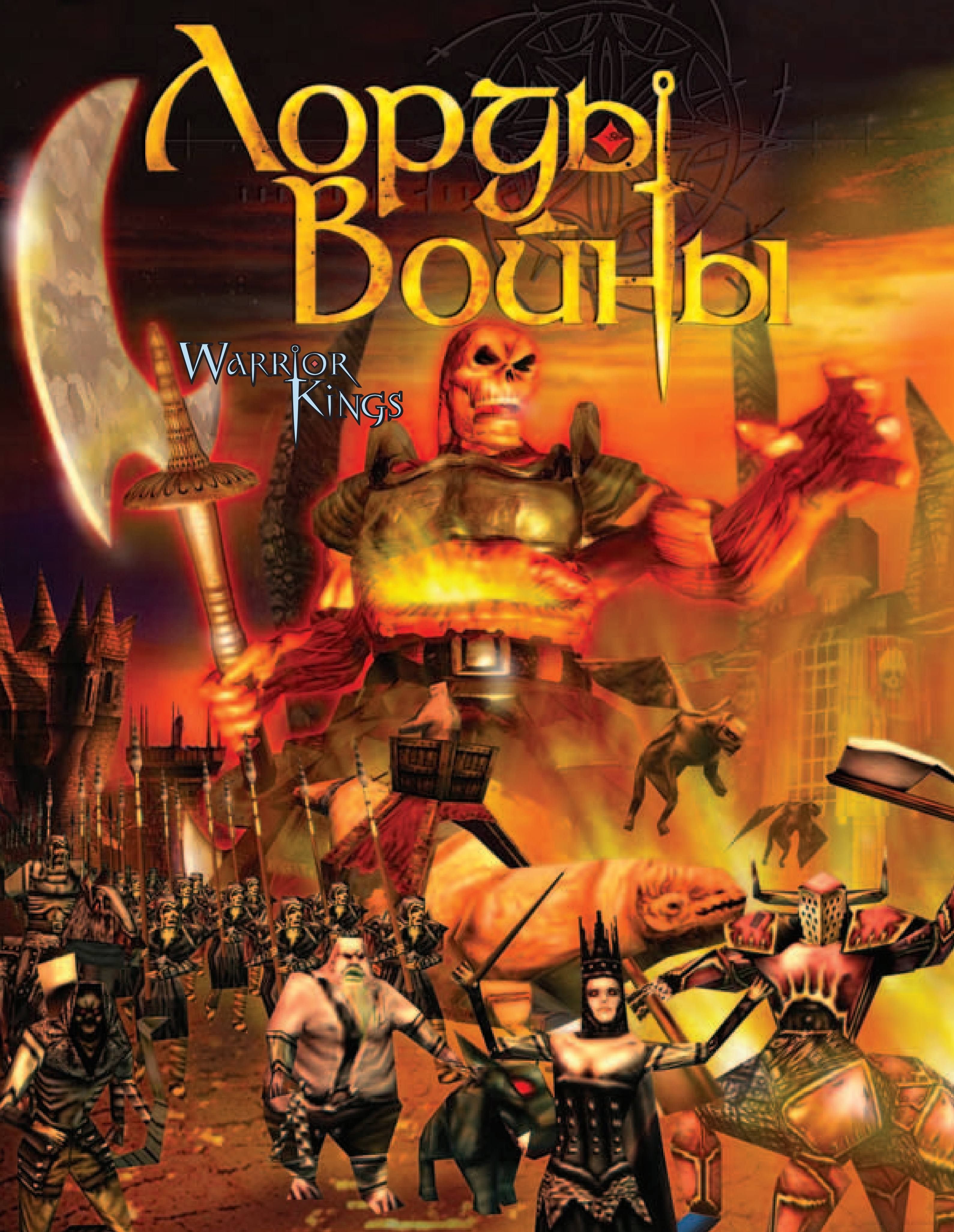
РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Спорим, Interplay потратила большую часть бюджета на гонорары популярным актерам, по-настоящему выложившимся на озвучке?

■ МИНУСЫ
Оставшихся сорока пяти центов оказалось недостаточно, чтобы выправить бесчисленные огрехи двухгодовалой игры-долгостроя.

Мертворожденный недоделанный уродец с 3DO, непонятно как занесенный на PS2. Вирус. Инфекция. Пособие «как не надо делать игры».

3,0


Лорды Войны
Warrior Kings

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

PROJECT NOMADS

ТРОЙСТВЕННЫЙ СОЮЗ

Говорят, что мир Aeres не всегда был таким. Это теперь, после дурацкой войны здесь все не как у людей. Местное светило больше не греет жизнерадостную планету – его лучи поглощают мириады обособившихся островков, дрейфующих посреди бескрайнего небесного океана.

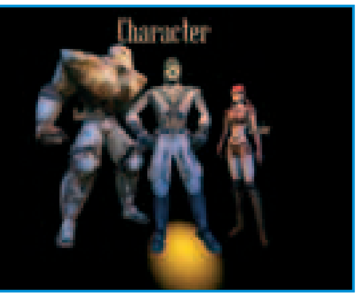


Артефакты можно совмещать только лишь с помощью вот такого громадного пресса.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/adventure/strategy ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Radon Labs ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.project-nomads.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF7504

ТАКИЕ РАЗНЫЕ

Выбор героя определяет стиль дальнейшей игры. Джон, инженер по профессии, дружит с механикой и является самым сбалансированным из троицы. Волшебница Сьюзи в большей степени полагается на свои магические способности. Воин Голиаф предпочитает все свои проблемы решать с помощью оружия. Правда, это не всегда единственно верный выход. Кто из них вам ближе?



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Project Nomads – другая игра, не вписывающаяся ни в какие принятые рамки. Да, в ней с лихвой хватает экшена, безумных перестрелок и красочных взрывов. Да, она пропитана духом приключений, а исследование дивного мира никогда не было столь увлекательным. Да, это ко всему прочему и микростратегия, в которой самый замшелый кусок земли и глины можно превратить в неприступный бастион. Только вот к чему все эти условности с жанровой принадлежностью? Перед нами игра. Игра со своей историей.

СОТВОРИ СЕБЕ КУМИРА

Никто даже не подозревал, чем все закончится. Скриты (Skrits), выходцы из другой вселенной, однажды нанесли визит в Aeres, прихватив с собой обойму захватнических планов. Стражи (Sentinels) и Строители (Master Builders) отреагировали на вторжение столь яростно, что после произошедшей катастрофы представители последней расы стали почти легендой. Зато теперь осколки планеты угрюмо парят в воздухе и лишь иногда устраивают эффектные парады. Те, кто выжил, блуждают по вселенной, используя острова в качестве средств передвижения, и познают мудрость древних. Их прозвали кочевниками. Инженер Джон, маг Сьюзи и воин Голиаф – как раз из таких. К ним и приковано все наше внимание.





Правда, и в настоящее время не все спокойно на планете. Стражи, воспользовавшись ситуацией, нахально прибрали весь никчемный мир к своим рукам. А заодно захватили в плен двух наших героев, не забыв подбить самолет третьего. Выберите персонажа, и вы тут же определите его судьбу – не позволите ему попасть в цепкие лапы нынешних властителей.

ОСТРОВИТЯНЕ

К счастью, самолет разбился посреди острова, на котором томился в заключении один из немногих оставшихся в живых Строителей. Старец с радостью отдает свой остров в заведомо хорошие руки, и снабжает вас наставлениями по поводу дальнейших действий. Собственно, все события вертятся вокруг вас и вашего острова, обустройством которого и придется заняться на первых порах. Сердце любой расположенной к полетам глыбы – маяк, который, будучи разрушен, похоронит с собой своего владельца. Как говорится, будьте бдительны. Другая неотъемлемая составляющая – часовая башня, тот самый движок, без которого ваш остров застрянет во времени и пространстве на вечность.



КРУШИТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Немного о камере, она непринужденно болтается у героя за спиной и резво реагирует на все сонаты и менуэты, исполняемые вами на клавиатуре. Теперь о процессе: подобрали древний артефакт – можно возвести очередную постройку. Площадка с оператором тут же устремляется ввысь, и вот уже весь остров перед вами –





РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Увлекательный игровой процесс. Но все же главное достоинство – способность влюблять в себя с первого взгляда.

■ **МИНУСЫ**
Дело в том, что существенных недостатков у игры нет, а на мелочи внимания не обращаешь.

В Project Nomads в обязательном порядке стоит сыграть каждому. Не революция, не нетленный шедевр, но определенно хит. Поверьте, подобного вы еще не видели.

8,5

прямо как на ладони. Куда определить очередную пулеметную турель? Выбор за вами. Насладившись стратежным видом, спускаетесь на землю и снова уделяете все внимание герою.

Среди прочих построек встречаются генераторы энергии и даже ангары для производства авиатехники. И, что самое интересное, вам придется возиться с каждым строением, как с младенцем. Часовая башня, попавшая под атаку, дымится и опасливо изрыгает пламя? Подбежать и починить! Вражеские корабли подозрительно кружат над островом? Извольте научиться обращаться с турелью, чтобы затем самолично заняться истреблением противников.

Если строение все же разрушено, не кидайтесь в панику, подберите оставшийся от него артефакт и заново возведите постройку. Главное – помнить об ограниченности земельных ресурсов. Кроме того, строения подлежат апгрейду по ходу развития сюжета. Совместив два одинаковых артефакта, тащящих в себе потенциал простеньких пушек, вы сможете получить турель второго уровня. И не надо говорить, что два средства уничтожения эффективнее одного. Как вам увеличение мощности и появление автоматической наводки? Вот и я о том же.



▲ Всеми графическими прелестями в полном объеме смогут насладиться лишь владельцы последних GeForce'ов.

БЕСПРОИГРЫШНАЯ ФОРМУЛА

И ведь я еще даже не упоминал о том, как легко корабль-остров может затеряться на вражеской территории. Установленная на носу турель старательно выхватывает из-за скал очертания противников и дает ясный намек, в кого нужно стрелять. Постоянно проносящиеся мимо истребители норовят снести всю базу к чертям, и приходится время от времени покидать установку и справляться о «здоровье» построек. Бешеный, рваный ритм игры в такие секунды не дает расслабиться ни на секунду. Затягивает целиком и полностью.

Порой, как того приказывает сюжетная линия, приходится оставлять остров и заниматься исследованием чу-



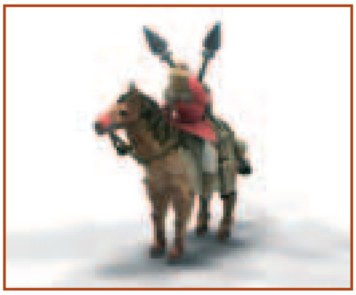
жеземных локаций. На своих двоих. Или же, если имеется реактивный двигатель – в величественном полете. Приобретение ранца – вообще одна из самых заметных радостей в игре (отсутствие режима free fly – досадная промашка Radon Labs – прим. ред.). Коктейль у создателей получился просто сногсшибательный. В прямом смысле этого слова. Лишь после того как заставляешь себя нажать на Quit после шести с лишним часов проведенных за игрой, осознаешь, насколько сильно хочется вернуться обратно. В невероятно красивый Aeres. Я нарочно не стану ничего комментировать, скриншоты, полагаю, говорят сами за себя. Но дело не только в живописных пейзажах. Господам из Radon Labs удалось достичь удивительного сочетания всех аспектов геймплея и увлекательной сюжетной линии, и создать при этом ни на что не похожий проект. Честь им и поклон! ■

ПРОЕКТ ПОД X-КОРОБКУ

Издательская компания CDV официально заявила о том, что в первом квартале 2003 года увидит свет порт Project Nomads для Xbox. Игра не будет отличаться чем-либо принципиальным от своего PC-сородича.







НА ДИСКЕ

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

И ЦЕЛОГО МИРА МАЛО

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Ход, длящийся от пяти минут, вместо юнитов – фигурки, сплошные таблицы, диаграммы... Как это может быть интересно современному игроку? Только такие брэнды, как Civilization и, разве что, Master of Orion могут позволить себе консервативный смокинг и бабочку. Ветераны старого неспешного стиля еще в строю. Но и вам, пострелы, найдется, чем здесь заняться!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** God-Sim ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Infogrames ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Firaxis ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 128 MB RAM, Civilization III ■ **ОНЛАЙН:** http://www.civilization3.com/ptwexpansion.cfm ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12192

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

Уродец компьютерный. Я ему чуть ли не задаром отдаю лучшую и необходимую технологию, а он тут мне козу строит. Затопчу нафиг. Что у меня там с боевыми слонами? Ага, порядок, уже две штуки в наличии. Как там это в истории назовут? Первое сражение до н. э. с массовым применением бойслонов! Ну и славно. А там, глядишь, до самолетов рукой достать.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВОСЬМЕРКА

Я не буду рассказывать вам, как играть в «Цивилизацию». Если вы читаете этот обзор, то вы, несомненно, играли в одну из частей этой великой серии. Лучше, если третьей. Потому что add-on, о котором я рассказываю, требует оригинала. И, уверяю вас, это будет неплохое приобретение.

Восемь новых цивилизаций: Корейцы, Монголы, Испанцы, Кельты, Арабы и Турки. У каждой из них, помимо прочего, свой оригинальный юнит, свои бонусы, свои начальные технологии.

Дополнительные режимы: Elimination и Regicide. В первом случае вы проигрываете в случае потери хотя бы одного (!) города. Жесткий режим. Вторая опция подразумевает у вас наличие «короля», довольно хилого юнита. Которого надо постоянно перепрятывать и защищать. С потерей «помазанника божьего» заканчивается игра. Еще один режим – Capture The Princess или «Сид Мейер отрывается». Во дворце каждого игрока есть принцесса, которая, как и подобает благородной даме, не может покинуть стены замка. Перетаскивание принцесс из одного дворца в другой и будет основной задачей игроков. Хмм... а если нюком шарахнуть?

БЕЗВРЕМЕННОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

Все выше перечисленное – детсад. Настоящие игроки ждали более традиционных вещей: хотя бы нормального мультиплеера! Есть, есть! Но у папаши Мейера и здесь приготовлена парочка маленьких, но очень мощных бомб. Одна из них зовется «режим Simultaneous» и означает не что иное, как совершение ходов одновременно всеми игроками. После того, как последний из «цивилизаторов» нажимает End Turn, начинается самое веселье: игра выполняет все приказы одновременно. Второй фугас летит с нацарапанной на боку надписью Turnless и, взрываясь, открывает возможность играть в реальном времени. То есть ходы вдруг теряют границы и становятся равными, скажем, пяти минутам реального времени. То есть раз в пять минут у вас будут происходить те события, которые в оригинале совершались в конце хода: накопление ресурсов, постройка юнитов и так далее.





▲ Кельтам осталось пять ходов до открытия «верховой езды».

Смело плюсуйте сюда PBEM и Hot-Seat, возможность строить аванпосты с радарными башнями и аэродромами, городские улучшения и чудеса света. И бегите уже, бегите покупать игру! «Лучший add-on 2002», однозначно! ■

РУЧНАЯ СБОРКА

Наконец появилась возможность кроить свои сценарии. Среди игроков в Civilization бытует мнение о полной непригодности самопальных, да и официальных сценариев, этих «исторических инсталляций» в быту. Отсутствует баланс, строгие правила, иногда комичность происходящего... Я такой точки зрения не придерживаюсь. Для второй части есть очень приличные вещи. Советую вам посмотреть на сайтах www.civfanatics.com или http://www.apolyton.com/. Скачать и разыграть Русскую Революцию, Вторую Мировую, контртеррористическую операцию в Чечне... Ждем таких творений для третьей!



▲ Запомните эти лица. Вооружены и очень опасны.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Огромное количество новых мультиплеерных функций, новых цивилизаций, улучшенный редактор сценариев, свежие юниты и постройки.

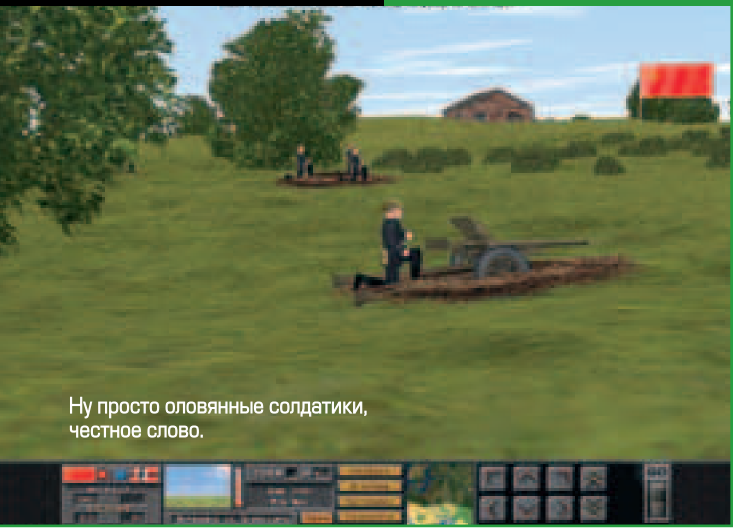
■ **МИНУСЫ**
А нету. Для add-on'а все очень и очень неплохо.

Давненько у нас не было таких грамотных дополнений. Восемь цивилизаций, чуть ли не все возможные мультиплеерные режимы – от LAN до PBEM. Фанатам «Цивы» проходить мимо запрещается.

7,5



Европа 1400
Гильдия
Погрузитесь в мир интриг, заговоров, богатства и роскоши!
• Начните новую династию, выбирая из 12 возможных: от алхимика до священника, от вора до кузнеца.
• До восьми игроков в сетевой игре.
• Простой в обращении интерфейс.
• Увеличивайте своё влияние путём завоевания новых территорий и областей, интриг и заговоров.
Только помните - никакая тайна не может оставаться таковой всегда.
• Посетите 4 средневековых города, в каждом из которых живёт до 500 жителей.
• Станьте мэром, владельцем сети каменоломен.
• Создайте своего персонажа - будут ли у него задатки вора или же священника -
всё в ваших руках!
JoWooD Productions
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2002 «Руссобит Паблишинг». ©2002 «JoWooD Productions Software AG».
©2002 «4HEAD Studios». Издатель «Руссобит Паблишинг».
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



Ну просто оловянные солдатики, честное слово.

НА ДИСКЕ

COMBAT MISSION II: BARBAROSSA TO BERLIN

НА ПОВОДУ У МОДЫ

По идее, сейчас как раз тот случай, когда мне следовало бы изречь пару слов о распростра-ненной тенденции все чаще украшать стратегии тематикой Второй Мировой. Однако вы и так все сами прекрасно знаете. В любом случае, виновница сегодняшнего обзора – наглядный и, более того, вполне неплохой пример эксплуатации военной техники периода WWII на просторах виртуальных полей.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Battlefront ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.battlefront.com/
■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12703

НЕ COMBAT MISSION ЕДИНЫМ

В серию варгеймов от Battlefront также входят TacOps 4, Strategic Command: European Theater и Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem. Из всех перечисленных особого внимания заслуживает лишь последняя игра, да и та далека от идеала.





▲ Наблюдать сразу за всем невозможно. На помощь приходит кнопка rewind.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Выпущенная почти два года назад, Combat Mission: Beyond Overlord установила своеобразную планку качества для всех варгеймов. Сиквел Barbarossa to Berlin уже не стремится чем-либо удивить – налицо уверенное использование создателями приобретенных навыков.
Основной козырь Combat Mission II – историческая достоверность. Со всеми, как говорится, вытекающими. Бои смоделированы с надлежащей скрупулезностью и умело повторяют сражения, отпечатавшиеся на страницах истории.
Как подсказывает название, временные рамки игры охватывают период, начиная с июня 1941 (Операция Барбаросса) и заканчивая апрелем 1945 (взятие Берлина). На наш суд представлено порядка полсотни миссий, в которых принимают участие семь наций: Россия, Германия, Финляндия, Италия, Венгрия, Румыния и Польша.
Что любопытно, замечено две разновидности карт: так называемые Battle и Operation. Первые, площадью до девяти квадратных километров, предназначены для небольших сражений. Последние же служат театром военных действий сразу для нескольких боев, и занимаемая ими территория несравненно больше.
Все юниты соответствуют своим реальным прототипам и посему заслуживают, по меньшей мере, бодрых рукоплесканий. Огромное внимание уделено различным деталям, как пример, вопросу бронирования. Немецкие «Пантеры» неуязвимы с лицевой стороны, но, тем не менее, пожирают снаряды с тыла. Одним словом, старания разработчиков не остаются незамеченными, и это громадный плюс.
Говоря об игровом процессе, невольно хочется провести параллели с работой режиссера и оператора на съемочной площадке. Первый отдает команды юнитам, можно даже сказать, растолковывает актерам их роли, а затем говорит заветное «A-a-and action!». После этого на протяжении минуты мы выступаем в роли оператора, следящего за игрой. Можно побаловаться с камерой, сделать пару кинематографичных наездов и даже отмотать пленку назад и насладиться сценой еще раз.
Хотя несколько мешает графическое исполнение, служащее скорее схематичным отображением происходящего. Грубо говоря, мы имеем набор простеньких трехмерных объектов, которые в совокупности напрочь лишены гармонии. Только не будем забывать, что Combat Mission II – прежде всего, тактическая игра, и графика стоит далеко не на первом месте. ■

▼ В любой момент вы можете окинуть взглядом всю панораму локации.





▲ Играть разрешается как за союзников, так и за Ось.

РЕЗЮМЕ **СТРАНА ИГР**

■ **ПЛЮСЫ**
Загибаем пальцы: историческая достоверность с реализмом на пару, выверенный до мелочей игровой процесс, немало миссий.

■ **МИНУСЫ**
Скудное графическое исполнение со временем начинает мозолить глаза. Кроме того, больше внимания стоило бы уделить интерфейсу.

Сугубо на любителя. Игроки-казуалы со спокойной совестью пройдут мимо. Ценители же серьезных стратегий на военную тематику вполне могут заинтересоваться.

6,5


ТРЕТИЙ ТАЙМ



СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

МИКРОДРАКУЛА-2

Яков родил Кристофера. Кристофер родил Солью. Солью родил Саймона. Саймон родил Джасти. Джасти, как все Бельмонты до и после него, обязан одолеть графа Дракулу. Сюжет в Castlevania не меняется десятилетиями и присутствует лишь для того, чтобы оправдать факт наличия очередного охотника на вампиров в трансильванском замке.

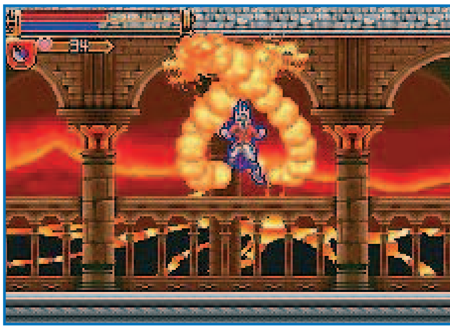
■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** KCET ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.konami.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12180

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

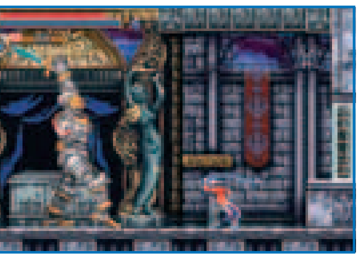
Castlevania: Circle of the Moon, несмотря на прохладный прием на родине, признана западными геймерами лучшей GBA-игрой первого поколения. Продолжение, впрочем, скорее следует PS one-классике Symphony of the Night, чем своей прямой портативной предшественнице. Главные герои – и те похожи: здешний альбинос Джасти Бельмонт — просто вылитый Алукард из SotN. Система магических карт CotM (чьи комбинации зачастую были не особо полезны) уступила место книгам, придающим силу элементалей второстепенному оружию – метательному кресту, топору и склянке со святой водицей. Основным орудием остается хлыст, причем ничем другим (мечами, например) Джасти угрожать врагам не может. Вернулась возможность проводить быстрый рывок в сторону, «висящая» на кнопках L и R. Konami вняла мольбам геймеров и заметно – пожалуй, даже, чрезмерно – упростила игру. Боссы перестали представлять сколько-нибудь серьезной угрозы, и единственным достойным противником стал сам замок-лабиринт, где даже автокарта обычно не помогает уяснить, куда именно нужно двигаться в тот или иной момент. Секции «Каслвании» открываются после разучивания Джасти новых умений, и задача игрока – сообразить, какой именно навык поможет преодолеть то или иное препятствие. Учитывая, что изначально вы не знаете, какие навыки предусмотрены авторами и как до них добраться – получается крайне занятная головоломка. Основной графический недостаток CotA исправлен: контрастные цвета фонов и светлый ореол вокруг главного героя помогают разглядеть происходящее на экранчике (приквел оказался настолько темным, что без подсветки играть было крайне сложно). Сильно разросшийся бестиарий, немало секретов, несколько концовок, особый режим поочередных боев с боссами и возможность сыграть еще за двух героев (Максима и Саймона) – благодаря всему этому новая Catlevania имеет хорошие шансы не наскучить после первого прохождения. ■

ОДНА БЕДА

А вот музыка, традиционно качественный аспект серии, здесь критики не выдерживает. Продюсер Кодзи Игараси (Koji Igarashi) давно говорил, что именно ею пожертвуют, чтобы освободить ценное место на 256-мегабитном картридже под нужды художников. Но то, что получилось в итоге, вообще невозможно слушать без содрогания. На 8-битной NES саундтреки Castlevania звучали лучше.

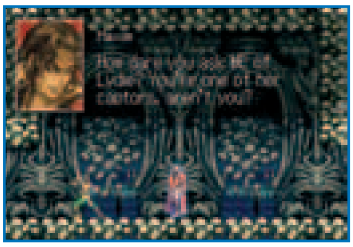


▲ Книга summon'ов позволит призывать на поле боя мифологических помощников.



▼ Крупные спрайты с эффектами вращения и приближения радуют глаз в GBA-воплощениях Castlevania.





▲ Максим, которого Джасти призван спасать, явно спасенным быть не желает.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Кристально чистая красочная картинка, удобное управление, приятная игровая механика, красавчик главный герой. Все путем.

■ **МИНУСЫ**
Очень плохое музыкальное сопровождение. Сложная структура уровней в духе Metroid – хотя это, скорее, жанровая данность.

Отличный платформер с ролевыми элементами. Классический геймплей в готическом антураже, прелесть. Стопроцентная Castlevania.

8,5

НА ДИСКЕ

HOT WHEELS VELOCITY X

ГОРЯЧИЕ КОЛЕСА: УВИДЕТЬ И УМЕРЕТЬ

Подозреваю, что со стороны жизнь обозревателя компьютерных игр кажется просто сказкой. Вообще-то грех жаловаться. Сказка – не сказка, но рай-то уж точно. Однако на каждый рай, как известно, приходится как минимум по десять змиев-искусителей. Некоторые компании-производители заботятся о том, чтобы и нашему брату-обозревателю служба медом не казалась. И Hot Wheels Velocity X от THQ – самое что ни на есть живое тому подтверждение.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2 GBA, GC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** THQ ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Один и без ансамбля ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.thq.co.uk/html/platforms/pccd/408/index.html

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

Что ни говори, а полезно порой сбросить жирок обыденности, спокойного благополучия и размеренности, ринувшись в бурлящую пучину жгучей борьбы. Борьбы со скукой. Давно уже мне не приходилось с такой дотошностью обшаривать каждый закоулок своего богатого на неожиданности организма в поисках внутренних резервов. Давно уже я не стискивал с такой силой кулаки и не сжимал челюсти, дабы не свело их ненароком от зевоты, навеянной HWVX. (А ведь мне, замечу в скобках, за свою долгую жизнь приходилось пробовать на зубок и такое, что мои челюсти от многочисленных тренировок вполне уже способны составить конкуренцию тем, что дали название одноименному кинофильму, если кто еще о таком помнит).

СБОР ВСЕХ ЧАСТЕЙ

Но пора уже приступать и собственно к игрушке. Давненько я не брал в руки шашек, но и в свои семьдесят три года еще чувствую в себе достаточно силы, чтобы порубать это чудовище в капусту.

Ресурс http://www.gamezone.com определяет жанр HWVX как sport, добавляя к нему через слэш еще и arcada, когда речь заходит о модификации игры для PS2. Мда-а-а-а… Что называется, не в бровь, а в глаз. Про «Соньку» ничего сказать не могу – не видел. А вот пять режимов, которые предоставлены одному игроку для юзания на PC, носят названия: adventure, challenge, drag race, battle и joyride. Если это «спорт», могу себе представить, какова должна быть «аркада». Впрочем, всех любителей разогнать тоску в гонках на выживание прошу раньше времени не радоваться – о геймплее речь впереди.

СИГНАЛ К АТАКЕ

Я упомянул о режимах одиночной игры. Перехожу к мультиплееру. Его нет. Не знаю, – может, я невнимательно искал, но, похоже, этой частью игры разработчики решили себя вообще не утруждать, полагая, что геймер и от сингла не сможет оторваться. Определенный резон в этом имеется: если



человека приклеить к стулу клеем БФ-80, то он и от туркменских мультиков оторваться не сможет.

От мультиплеера – прямиком к захватывающему геймплею. Его, извините, тоже нет. То есть, конечно, не то чтобы его вообще нет – несколько сотен мегабайт разного добра, выложенного на диске, это все-таки не кот начихал, но вот зачем было тратить столько пластмассы на издание этой нетленки, сценарий которой по смыслу уступает даже упомянутым выше туркменским мультикам, когда в стране еще не в каждом доме есть «Кармагеддон» и «Жажда скорости», ответить невозможно.

УРА!!! КРУШИ ЕЕ, РЕБЯТА!

Я не случайно упомянул именно Carmageddon и Need for Speed. Эти две игры по праву могу считаться эталонами автомобильных гонок в жанрах arcada и sport, заявленных в HWVX. Причем, даже первые части этих игрушек, вышедшие в те приснопамятные времена, когда графических ускорителей еще не было в природе (во что упорно отказываются верить мои внуки), дадут сто очков форы по драйву, насыщенности, степени вживания и дизайнерским находкам нынешним жалким потугам HWVX.

Как видите, жизнь игрового обозревателя связана с определенными неудобствами: не всегда приходится играть в то, во что хочется. Тем не менее, во всем есть и свои положительные стороны. Плюсом в данной ситуации является то, что я избавлен от необходимости описывать полное прохождение этой игрушки. Клея БФ-80 под рукой не оказалось, поэтому где-то по середине игры я ее забросил, чтобы уже никогда к ней не возвращаться.. ■

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Тех, кто не видел ни одной игры, достойно представляющей жанр, HWVX, пожалуй, способна увлечь часа на полтора – перед сном.

■ **МИНУСЫ**
Собственно говоря, чтобы описать все недостатки игры в аннотации места не хватит, так что смотрите статью.

Новое поколение геймеров, считающее, что развитие 3D-технологий началось с создания движка Q3, может, и получит от игры определенное удовольствие. Игрокам старой закалки рекомендую NFS: Hot Pursuit 2.

4,5

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О НАСТРОЙКАХ

Тех, кому по непонятным мне причинам непременно приспичило в ЭТО поиграть, хочу предупредить: графические настройки можно менять, как это сегодня модно, только до запуска игры. В данном случае на это прискорбное обстоятельство тем более важно обратить внимание потому, что, если ваша видеокарточка не захочет дружить с игрушкой (должна же хоть у кого-то голова на плечах остаться), то тормозить все будет просто жутко. Даже невзирая на то что все остальные составляющие конфигурации вашего компа могут оказаться на высоте.







▲ Даже в гонках на выживание без путеводной стрелки никуда. Зеленые полоски над машинами показывают уровень здоровья.

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ENCLAVE

БРУТАЛЬНЫЕ КРАСОТЫ

Enclave – просто идеальная игра для того, чтобы демонстрировать графические возможности Xbox. Она не только красива, но еще и удивительно зрелищна. К сожалению, по части игрового процесса не все так гладко, однако Enclave достаточно интересна, чтобы хотелось пройти ее до конца. Лишь бы терпения хватило. Потому что сложностей у взявшегося за нее человека будет предостаточно.



Охотница (huntress) предпочитает дистанционный бой. Ей доступно наибольшее количество дальнобойного оружия.

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PlayStation 2, GameCube, PC
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Conspiracy Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** не объявлены
- **ОНЛАЙН:** http://www.starbreeze.com
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12123

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

Enclave – это всем нам знакомая фэнтезийная сказка про то, как однажды разгорелась война между хорошими и плохими. Хорошие разделили мир на две части магическим барьером. Но со временем темным силам удалось-таки прорваться сквозь него и снова начать бойню. В этот момент появился герой, призванный спасти этот удивительно красивый мир от уничтожения. Наше главное (и практически единственное) занятие в Enclave – рубить в капусту все, что движется. Разработчики позаботились о том, чтобы этот процесс доставлял нам максимум удовольствия. В течение каждой миссии мы собираем деньги, чтобы затем покупать на них новое оружие и броню. По ходу игры к нам будут присоединяться новые персонажи, так что в начале каждого уровня мы будем выбирать, за кого из них играть. В зависимости от класса выбранного героя ему больше по душе либо колюще-режущее оружие, либо луки и арбалеты, либо магическая книга с заклинаниями.

Главная проблема Enclave – завышенная сложность. На уровнях нас поджидает масса смертельно опасных случайностей. И только когда мы запомним, что этот гоблин выбегает из ка-



кой-то двери, а это стена взрывается в такой-то момент, можно надеяться на успех. Еще сильнее осложняет жизнь то, что игра автоматически сохраняется только в начале миссии. Если нас убьют на последних секундах, придется все начинать заново. Последний серьезный промах – управление. Герой наш бегает только вперед-назад и еще стрейфится. Поворачивает он только вместе с камерой, которую тоже вращаем мы сами. В результате приходится играть с видом от первого лица, потому что иначе вообще никак. Несмотря на недостатки, Enclave трудно не любить. Просто это действительно красивая игра! Освещение – просто сказка. Текстуры настолько качественно прорисованы, что иногда хочется уткнуться носом в стену, чтобы полюбоваться ей. К тому же куда ни глянь, кругом сплошной bump mapping. Словом, все, что касается графики, здесь находится просто на заоблачном уровне.



▲ Чем дальше мы проходим, тем больше у нас денег. Чем больше денег – тем более мощное оружие и крепкую броню можно себе позволить.

Enclave затягивает. Игру хочется пройти, хотя иногда руки почти опускаются. Если бы не высокая сложность, на остальные недостатки можно было бы закрыть глаза. Но будем оптимистами: так мы проведем вместе с Enclave больше времени. Это того стоит. ■

БОЛЬШЕ СТИМУЛОВ К ПОБЕДЕ!

В самом начале игры нам предлагают выбрать кампанию за хороших или за плохих. При этом на темной стороне можно воевать только после того, как полностью пройдена кампания «по умолчанию». Так что всем желающим поугнетать и без того угнетенных придется сначала попотеть.



▶ Монстры знают, как нападать группами: пока меченосцы пытаются окружить нас, лучники методично по нам стреляют.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

ПЛЮСЫ
Интересные, разнообразные бои, широкий выбор оружия и персонажей, отличный дизайн уровней, большие кампании.

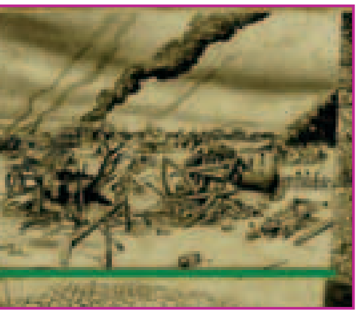
МИНУСЫ
Завышенный уровень сложности, отсутствие возможности сохраняться во время миссии, небольшие баги в искусственном интеллекте.

На первый взгляд, простой и незамысловатый геймплей затягивает на многие часы. Высокая сложность часто заставляет выть от отчаяния, но даже это не мешает возвращаться к игре снова и снова.

7,5


Квест от компании "БУКА"
Двенадцать стульев
Внимание! Конкурс!
Ответь на конкурсный вопрос в регистрационной карточке игры, отправь по почте до 20 января и ты станешь участником КОНКУРСА!!!
Подведение итогов 1 февраля!
По вопросам оптовых закупок:
обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 49, e-mail: buka@buka.ru
www.buka.ru





НА ДИСКЕ

ОСАДА АВАЛОНА (SIEGE OF AVALON)

ЗАСАДА У ВОВАНА



Крепость городского типа Авалон долгое время держится в осаде бесчисленных полчищ кочевых племен Ахулов. Единственная надежда на избавление от напасти – вы, волк-одиночка. Воин без армии и опыта. Вы и только вы способны вдохнуть надежду в сердца воинов и повести их против армии противника.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG/quest ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Blackstar Interactive ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** snowball.ru/Новый диск ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Tome ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 450, 64 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.siege-of-avalon.com/

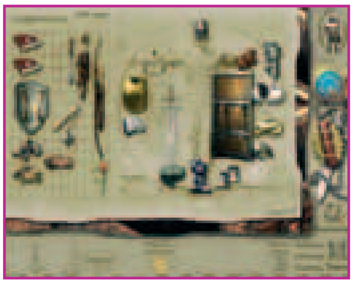
ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ...

Что при желании можно настроить всех жителей крепости против себя - достаточно махнуть мечом в принудительном режиме поблизости с мирным персонажем. Вот тогда-то я вам не позавидую - за героем тут же нестройной толпой увяжутся все бившие до этого баклуши рыцари.

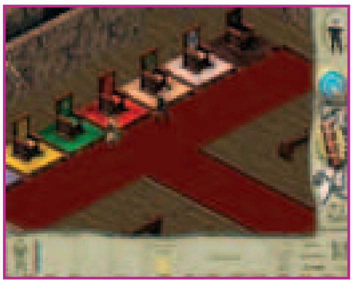
▼ Труднее всего с лучниками. Сии твари намного избирательнее в вопросах тактики, чем обычные воины и следопыты.

СЕРГЕЙ АВЕРИН AKA ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

Набор многочисленных квестов, органично увязанных шестью последовательными главами в единый сюжет, призван сделать вас из неопытного юноши, впервые взявшего меч в руки, в закаленного в боях и проверенного на вшивость воина и лидера. Каков будет ваш путь, воина, следопыта или мага – выбирать вам. В любом случае – пропасть не дадут. Для каждого пути существуют учителя и педагоги, взявшие на себя бремя прокачать героя на первых порах. Дальнейшая прокачка зависит от того, насколько профессионально и тщательно вы будете вскрывать сонные артерии, обшаривать карманы и метать файрболы. Да и в остальном вся игра насыщена ставшим классическим духом RPG. Крошите врагов в мелкий винегрет, обирайте трупы, продавайте собранное, на вырученные тугрики (которые почему-то заменены кронами) продолжаете прокачку. Серьезно радует сокращение многочисленных перемещений при помощи карты – в посещенные ранее места можно «телепортироваться». Беготня сводится к минимуму. Квесты не требуют наличия IQ Альберта Эйнштейна, напротив, интуитивно понятные и выполняются на одном дыхании. Особенно если у вас на руках русская версия. Все многообразие диалогов и богатейшая предыстория словно за уши притягивают вас к развитию событий и виртуально вовлекают в сюжетную линию. Устоять невозможно. Вот и ваш покорный слуга не в силах. Пойду. А то у меня там как раз грядет очередная стычка с полчищем Ахулов. Пожелайте мне выжить... ■



▲ За что люблю RPG – никогда не знаешь, что нацеплено на следующем Ахуле.



▲ Распродажа. Трон на любой вкус. Все по десять рублей.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Захватывающий, идеально выписанный сюжет с уместным сочетанием предательских интриг и кровавых битв.

■ **МИНУСЫ**
Немного смазывает ощущение отсутствие навигации по карте деревни и постоянные подгрузки между экранами.

Достойный продолжатель великого дела RPG, все фанаты Diablo без сомнения оценят. Рекомендуется не только к «просмотру одним глазом», но и к «прохождению от и до».

6,5


Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru
Демиурги II®
ТАКТИКА ■ Сотни заклинаний и существ открывают безграничные тактические возможности
ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Пять наполненных действием кампаний в волшебном Мире Эфира
РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, обретая новые способности и заклинания
ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками
Ты можешь потерять самое ценное — себя. Если ты подчинишься, тебя изменят навсегда или уничтожат.
Ты станешь марионеткой, если не сумеешь завладеть силой твоих новых врагов.
Подчини себе магию другого измерения и узнай, на что способен.
Готовься к новому приключению в Мире Лордов!
Выход игры: первый квартал 2003 г.
www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
Демиурги 2 © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

ВАЛЬГАЛЛА (VALHALLA CHRONICLES)

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG/action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/snowball.ru ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P 200, 64 MB RAM, 300 MB HDD ■ **ОНЛАЙН:** http://www.snowball.ru/valhalla

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Однажды это должно было случится. И однажды это случилось. Машина времени, работающая на маршруте «Наше время — Эпоха викингов» и называющаяся гордым словом «Вальгалла», наконец-то заработала. Заработала, надо признаться, в полную силу. И теперь перед нами лежит полный тайн и загадок волшебный мир Скандинавии IX века. Именно там можно очутиться в образе сурового Грима, юного Хаймера, опытного Торгира или очаровательной Исгерд. Этим героям предстоит повстречаться с могучим Тором, мудрым Одином, коварным Локи и другими мифическими и полумифическими персонажами. К сожалению, просто так пообщаться с ними не удастся — придется опять спасать всех от скандинавского конца света. Но заниматься этим в восьми мирах, где разместились три десятка поселений, начиная с городов гномов и не заканчивая родиной музыкантов из U2 — Дублином, очень занятно. Благодарить за это стоит шведских разработчиков, которые умудрились в мельчайших деталях воспроизвести эпоху викингов. Но и не только их.

Как это ни удивительно, но огромная часть работ над игрой родом из Швеции происходила в России, в недрах студии Snowball. Разработчики, которые работали под крылом Paradox Entertainment, достаточно быстро охладели к своему детищу. В результате версия игры, вышедшая в родной Скандинавии, содержала массу ошибок, в том числе и критических. Именно в таком виде «Вальгалла» разошлась по всему миру, где над ее адаптацией начали биться португальцы, немцы и многие другие народы, включая китайцев. И так уж сложилось, что центр борьбы за качество «Вальгаллы» расположился в Москве. Именно отсюда наши ребята помогали переводить игру на португальский язык и перерисовывать руны китайскими иероглифами. Конечно, не обошлось дело и без помощи шведов. В Paradox'е очень переживали за дело своих коллег. И даже плакали. Переживали и в Snowball'е. Например, после долгих ночей работы над «Вальгаллой» ведущий программист проекта Алекс Здоров сказал мне буквально следующее: «По натуре я добрый человек, поэтому мне ужасно хотелось придушить старого друга из Paradox'а. Мне всегда хочется убить рыдающего мужчину. Из чувства сострада-



ния. Как тяжелораненого бойца, чтобы он не мучался сам и не рвал стонами душу окружающим».

К счастью, все обошлось без жертв. Теперь «Вальгалла» идеально подходит для того, чтобы провести там отпуск. Или каникулы. Раньше, на каждые каникулы родители отправляли меня к бабушке с дедушкой. Эх, знали бы вы, как я с тех пор возненавидел кладбища! Все бы отдал за то, чтобы тогда у меня была «Вальгалла». Зато она у меня есть сейчас. Хоть и с запозданием, а дошла. И теперь я точно знаю, где проведу следующий отпуск. ■

РЕЗЮМЕ

/7,0/

Перед нами не игра. Это машина времени для перемещения в мир древней Скандинавии.

СТРАНА ИГР

МАТЧБОЛ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** sports ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Новый диск/Медиа-Сервис 2000 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Carapace ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.media2000.ru/

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

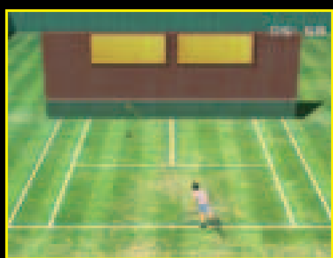
СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

В Next Generation Tennis (именно так называется игра в оригинале) используются лицензии открытых чемпионатов Roland Garros (Франция) и US Open (США). Организаторы турниров дали добро на использование своей атрибутики, кроме того, корты воссозданы в соответствии с реальными стадионами.

Также в «Матчболе» представлены десять профессиональных спортсменов со всего мира, среди которых засветилась Елена Дементьева, что весьма приятно. Характеристики игроков – вовсе не мишура, и значения всех параметров сказываются на игре.

Среди различных режимов были замечены турниры, одиночные встречи, карьерная игра и ряд прочих. Определенно найдется, чем себя занять. Что любопытно, помимо одиночных и парных разрядов, имеется возможность выбирать смешанные пары. Почти что редкость.

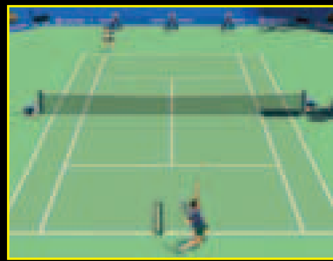
В случае успешных выступлений вы можете получить доступ к новым игрокам, режимам и кортам. Как вам, к примеру, ледовое покрытие стадиона? Или египетский антураж?



▲ В режиме тренировки вы можете также воспользоваться услугами машинки, подающей мячи.

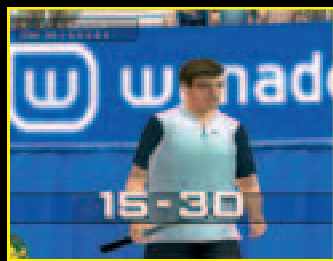
AI соперников, умело выполняющих приемы различной степени сложности, несомненно, радует. Правда, в парных матчах ваш сосед может вести себя крайне странно и выкидывать совсем нелепые штуки.

Модели спортсменов выполнены на



▲ В игре предусмотрено всего два положения камеры.

высоком уровне и ко всему прочему недурно анимированы – технология motion-capture дает о себе знать. В целом же графическое ис-



▲ Спортсмены на корте чувствуют себя уверенно. Это заметно по выражению их лиц. Все бы так!

полнение несколько пресновато. Правда, это вовсе не мешает игре считаться весьма достойным симулятором тенниса. ■

РЕЗЮМЕ

/7,0/

К слову, игра была также выпущена и на PS2. Перед нами же грамотно локализованная PC-версия.

СТРАНА ИГР

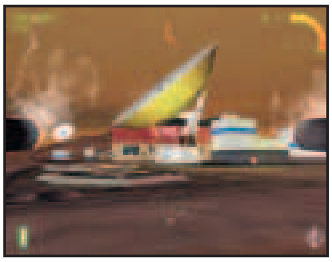
ВТОРЖЕНИЕ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Медиа–Сервис 2000 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rage Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P–166, 24 MB RAM, 3D–ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.media2000.ru/

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Выпущенная в 1998 году, в эпоху расцвета трехмерных акселераторов, Incoming хвасталась невероятно продвинутой по меркам того времени графикой. В основу же игры была взята классическая экшн-формула геймплея.

В Incoming вас сразу без лишних наставлений выбрасывают на поле битвы. Вы в курсе, что орды пришельцев атакуют Землю? На раздумья времени нет – kill'em all! Вот вы уже уверенно расположились за турелью, и секунды спустя дымящиеся обломки вражеской авиатехники хаотично осыпают местный ландшафт. Чуть позже вам доверяют вертолет, и в игре подобных сюрпризов хватает с лихвой, ведь вся ставка сделана на динамизм происходящего.



▲ Позволите пришельцам разрушить свою базу – здорово пожалеете.

Всего в Incoming представлено четыре сценария, каждый из которых разбит на несколько так называемых фаз. Добраться до финала – задача не из легких. Потеря трех имеющихся жизней грозит вылиться в неминуемый game over.

▼ Еще не успел взлететь, а уже нахально выпустил парочку лазерных зарядов.



Что касается графического исполнения, игра неотступно заставляла обращать на себя внимание. Все эти световые эффекты, красочные взрывы прямо-таки привораживали. Мне запомнилось, как одно популярное зарубежное издание высказалось, что все буйство красок вполне подходит для того, чтобы использовать его при праздновании Дня Независимости. Даже сегодня игра выглядит вполне симпатично, да и к тому же требования к компьютерному железу кажутся смешными. Все дело в стиле, а Rage всегда славилась в создании визуально привлекательных игр.



▲ В правом верхнем углу расположен индикатор повреждений. Судя по всему, пора искать посадочную площадку.

Если вы в свое время пропустили Incoming, обратите внимание на российское переиздание, получившее название «Вторжение». Классику нужно знать. Лично я, проведший в юности не одну неделю бессонных ночей за игрой, с удовольствием взял себе диск в коллекцию. ■

РЕЗЮМЕ

/6,5/

Небезызвестная экшн–стрелялка, заслуженно получившая в свое время культовый статус.

СТРАНА ИГР



И Н Т Е Р Н Е Т
(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574
PC
$ 89,95
Unreal Tournament 2003
$ 16,99
Grand Theft Auto 3
$ 59,99
Syberia
$ 59,99
Sid Meier's Civilization III: Play the World
$ 199,99
Jstck/ ACT LABS Force RS
$ 15,99
WarCraft III: Reign of Chaos
$ 99,95
Star Wars Galaxies: An Empire Divided
$ 18,99
Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction
$ 17.99
The Sims: Unleashed
$ 55,99
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles
$ 92,95
Icewind Dale II
$ 79,99
Neverwinter Nights
$ 72,99
Age of Mythology
ЗАКАЖИТЕ ПОДАРОК НА НОВЫЙ ГОД
УЖЕ СЕГОДНЯ !
$ 69,99
Need for Speed: Hot Pursuit 2
$ 55,95
EverQuest: The Planes of Power
$ 75,99
Sid Meier's Civilization III
$ 360
Jstck/ Thrustmaster HOTAS Cougar
e-s
http://www
$ 314,99$ / $ 349,99*
XBOX
$ 83.99*
Buffy the Vampire Slayer
$ 85,99 *
The House of the Dead 3
$ 83.99*
Myst III: Exile
$ 55,95
DVD Movie Playback Kit
$ 49,99
S-Video/AV Cable for Xbox
$ 83.99*
Sega GT2002
$ 83,99*
The Thing
$ 39,99
Memory Card 251
$ 83,95*
Super Mario Sunshine
$ 87,95/$ 83.99*
Halo: Combat Evolved
$ 83.99*
Blinx : The Time Sweeper
$ 83,95*
Star Wars : The Clone Wars
$ 209,99$ /$ 259,99*
$ 83.95*
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
NINTENDO GAMECUBE
*-цены для американских версий



М А Г А З И Н
(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574
MechWarrior 4: Mercenaries
$ 89,99
Quake III: Gold Edition
$ 49,99
$ 269,99 (PAL, RUS) / $ 269,99*
PlayStation 2
Tekken 4
$ 59,95/$ 79.99*
Беспроводный джойстик/2.4GHz Logitech Cordless Controller
$ 105,99
Virtua Fighter 4
$ 57,95/$ 79.99*
Turok: Evolution
$ 55,99/$ 79.99*
Onimusha 2: Samurai's Destiny
$ 59,99/$ 79.95*
Grand Theft Auto: Vice City
$ 59,99/$ 79.99*
Final Fantasy X
$ 59,95/$ 79.99*
PlayStation 2 Memory Card 8 MB
$ 39,99
The Lord of the Rings: The Two Towers
$ 59,99/$ 83.99*
Network Adapter
$ 79,99
Kingdom Hearts
$ 81.99*
shop
.e-shop.ru
GAME BOY ADVANCE
$ 95,99
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island
$ 59,99
Doom II
$ 55,95
Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder
$ 53,99
Castlevania: Harmony of Dissonance
$ 55,95
Scorpion King: Sword of Osiris
$ 38,99
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
$ 65,99
Tekken Advance
$ 63,99
V-Rally 3
$ 67,95
Yu-Gi-Oh!: The Eternal Duelist Soul
$ 63,99
GIFT Shop
(Blizzard) Warcraft III Action Figure: Storm Rage The Night Elf
$ 32,99
(Blizzard) Diablo II Baseball Cap
$ 33,95
Onimusha 2: Samurai's Destiny: Yagyu Jubei Figure
$ 29,99
(Blizzard) Warcraft: Lord of the Clans
$ 19,99
Футболка "Хакер Inside" с логотипом, темно-синяя
$ 9,99
Metal Gear 2: Snake Zippo(R) Lighter Case Set
$ 75,99
(ORIGIN) Ultima Online: Lord Blackthorn Figure
$ 25,99
Final Fantasy: the Watch
$ 349,95
Metroid Prime
$ 83,95 *
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
$ 83,95 *
Phantasy Star Online Episode I and II
$ 83,95*

ПОЧЕМУ СЛЕДУЕТ ИЗБЕГАТЬ НЕМЦЕВ В ИНТЕРНЕТЕ?

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

19 МИЛЛИАРДОВ РУБЛЕЙ ПРИНЕСЕТ РУНЕТ ПРОВАЙДЕРАМ

Согласно опубликованному в октябре отчете IDC (**http://www.idcrussia.ru/rus/press/ru_internet_access_2002.htm**), в 2002 году доходы от предоставления услуг доступа к Интернету в России составят 600 млн. долларов. При этом количество пользователей, входящих в Сеть из дома, растет быстрее, чем число корпоративных пользователей.

Если прикинуть затраты «на одного интернетчика», то получится забавная картина. При совокупном числе пользователей Рунета 5-8 миллионов (по разным оценкам), каждый из нас заплатил провайдерам от $75 до $120 в год. Честно говоря, сумма представляется заниженной – многие из нас хорошо знают, что годовой бюджет («на связь») активного геймера без особых усилий доходит до $300-$400. Видимо, основное население Рунета пока составляют лишь любители веб-серфинга, почтовой переписки и завсегдатаи чатов.

Отстаем мы от большинства европейских стран и по доступности широкополосного доступа в Интернет. «В России начали предоставлять широкополосный доступ позже, и поэтому большинство пользователей по-прежнему выходит в Интернет, используя обычные телефонные линии», – утверждает Саймон Бейкер, старший аналитик **IDC** по рынкам телекоммуникаций и Интернета. Это особенно справедливо для рынка индивидуальных пользователей, где на долю широкополосного доступа приходится менее 1 (одного) процента подключений.

Что касается прогноза развития рынка доступа в Интернет в России, то отмечается растущая популярность широкополосного доступа для частных и малых пользователей. В частности, это касается **DSL** – цифровых технологий, обеспечивающих высокоскоростной доступ по обычной телефонной сети. Но расценки на пользование **DSL** в различных регионах заметно различаются, поскольку операторов, которые могут предложить такие услуги, пока немного. В Москве **DSL** остается сравнительно дорогой услугой, привлекающей главным образом корпоративных клиентов, а в Санкт-Петербурге, где цены заметно ниже, она более доступна и для индивидуальных пользователей.

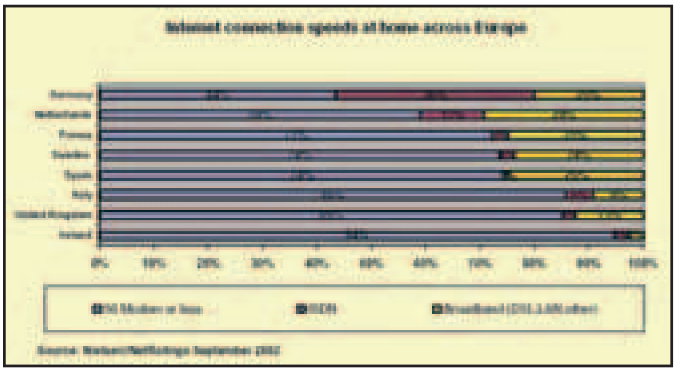
САМЫЕ БЫСТРЫЕ И БОГАТЫЕ ГЕЙМЕРЫ МИРА?

Раз уж затронута тема скоростей и «годовых бюджетов» пользователей Сети, то многим будут небезынтересно узнать, как с этим обстоит дело в других странах. **Nielsen NetRatings** (**http://www.nielsen-netratings.com**) в своих регулярных исследованиях европейского и американского Интернета приводит такие данные.

С Россией наиболее схожа ситуация в Ирландии, где на долю широкополосного доступа (**DSL**, **LAN** и др.) приходится около 3% рынка, а 94% пользователей по-прежнему обходятся аналоговыми модемами. Недалеко ушли и Италия с Великобританией – 9-13% и 85-86%, соответственно. А впереди всех Германия, у немцев доля модемов не более 44%, остальное **ISDN**, **DSL** и **LAN** (данные по другим странам приведены на диаграмме).

Вывод из всего этого прост. Если выходите в сеть «с модема», то для игры выбирайте любые сервера, кроме немецких или голландских. Оптимальный выбор – отечественные или англо-ирландские. Иначе наш геймер неизбежно даст иностранцу солидную фору. Если же связь быстра, то смело идите к немцам и покажите им «кузькину мать»!

Теперь о бюджетах. Как вы думаете, кого в Интернете больше – богатых или бедных? Ответ «бедных» – неверный, Сеть под завязку набита богатыми Буратино. Проиллюстрируем это утверждение статистикой. В США почти 60% интернетчиков имеют годовой доход от $50000 и выше. Замечу, что для американцев пятьдесят тысяч долларов годового дохода – это уже свой домик, одна-две машины и приличный летний отдых. Из них «средний класс» ($100000 до $150000) – 20%, а самых богатых (от $150000 до $999000) – 14%. Про миллионеров и миллиардеров отчет **Nielsen NetRatings** умалчивает, но, полагаю, доступ в Интернет они имеют все поголовно – более 7,1 миллиона человек.



В Европе все еще пользуются аналоговыми модемами. Однако во многих странах высокоскоростной доступ есть уже более чем у половины пользователей Интернета.

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ НА СПУТНИК?!

«...Мы обращаемся к каждому жителю Земли! Чтобы воссоздать сегодняшний мир в будущем, рассказать далеким потомкам о своих надеждах и чаяниях, ты можешь послать им... письмо». Да, буквально у каждого интернетчика есть возможность отправить послание примерно на 50 тысяч лет вперед – своим пра-пра-правнукам.

Для этого не нужна машина времени (ее, увы, пока не изобрели). Достаточно зайти на сайт **KEO** (**http://www.keo.org**) – международного проекта по запуску одноименного спутника. Сей аппарат будет под завязку забит всякой полезной информацией: образцами сегодняшней земной атмосферы, человеческой крови, воды и тому подобным добром. Помимо этого на него погрузят диски, содержащие послания землян своим далеким потомкам. Вот как раз сейчас (до 31 декабря 2002 года) и идет прием заявок. Писать можно все, что заблагорассудится – цензура отсутствует полностью. Единственное ограничение – уложиться следует в 6000 знаков. Это совсем немало – почти три страницы.

Наверное, многие растеряются: «Что бы такое умное написать высокоразвитым потомкам?». Особо не напрягайтесь, спутник ведь может и не вернуться из долгого путешествия. И никто не узнает, что написали-то вы о том, как ненавидите химичку, или «болит голова после вчерашнего...», или еще какую-то глупость.

Хотя, конечно, если спутник долетит, то как неприятно-то будет! Вашим прямым потомкам, конечно же...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Британец Гарет Мэлэм продал свою душу на аукционе через Интернет-сайт eBay за 11 фунтов 61 пенс ($16,95). По словам Мэлэма, покупателю понадобилась чужая душа, поскольку свою тот проиграл, делая ставки на результат матча в настольный хоккей. Мэлэм сообщил, что подпишет документы о передаче души собственной кровью, когда получит чек.

...Zero Pollution Motor (Франция) разработала автомобиль, использующий в качестве источника энергии сжатый воздух. Он вращает электрогенератор, питающий электрический двигатель. Заправить воздушный автомобиль можно в домашних условиях – всего лишь включив в розетку шнур встроенного компрессора. Скорость авто – 110 км/ч, запас хода – около 200 км.

...Одно время мочу использовали для чистки одежды.

...Тариф – это остров в Средиземном море, где впервые стали брать плату за стоянку в порту.

...Самое распространенное имя в мире – Мухаммед.

...Общий вес воздуха в стакане с молоком примерно равен весу одной таблетки аспирина.

Использованы материалы Електронні Вісті (http://www.elvisti.com), «Стружка» (http://uic.nnov.ru), «Компьюлента» (www.compulenta.ru).

ЗЛОВРЕДНЫЕ ВЕБ-СТРАНИЦЫ И ДЫРЯВЫЙ IE

...И в октябре израильская компания **GreyMagic** (**http://sec.greymagic.com/news/**) продолжила «мучить» Microsoft: раз в неделю с неумолимостью осеннего дождя на сайте **GreyMagic** появлялись очередные сведения о «дырках» в безопасности **IE**, самого популярного браузера Интернета. В итоге их набралось уже девять, из которых три – октябрьские (от 4, 17 и 21-го октября). Причем это не какие-то легкие недочеты – восемь exploit'ов из девяти позволяют хакерам получать полный доступ к компьютеру жертвы. Вплоть до похищения паролей, запуска программ, записи файлов на жесткий диск и так далее. Подвержены «заболеванию» только старшие версии браузера – **IE5.5** и **6.0**, **IE 4.x** и ниже – вне опасности. При этом заплатки, предложенные **Microsoft**, а именно **SP1** для **IE6** и **SP2** для **IE5.5**, по утверждениям **GreyMagic**, оказались неэффективными и устраняют лишь часть «дырок». Под всей этой историей есть и второе дно. Обычно сведения о «дырках», найденных независимыми компаниями, передаются сначала в **Microsoft**, а лишь затем публикуются для открытого доступа. Этой же осенью **GreyMagic** ведет себя «некорректно», компания публикует данные об уязвимости **IE** и отсылает их в Редмонт одновременно. Мотивация **GreyMagic** проста. В компании считают недопустимым, когда между сообщением об ошибке и ее исправлением проходит три или даже шесть месяцев, как случалось ранее во взаимоотношениях **GreyMagic** с **Microsoft**. **Microsoft** же в ярости, она полагает, что такой подход вызывает «ненужное замешательство и опасения пользователей»...

Как бы то ни было, но, наверное, лучше знать об уязвимости веб-серфинга и пользоваться рекомендациями экспертов по безопасности, чем пребывать в счастливом неведении в ожидании официальной «заплаты». Онлайновый тест на уязвимость от любого из девяти **exploit'ов**, обнаруженных **GreyMagic**, расположен на **http://sec.greymagic.com/adv/gm012-ie/vobjcache.asp**, а примеры «нехороших» скриптов и советы по лечению на **http://sec.greymagic.com/adv/gm012-ie/**. ■

СОВРЕМЕННЫЙ ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ

СТАНИСЛАВ «ORION» ПОЛОЗЮК ORION@GAMELAND.RU

Интернет – уже давно не роскошь, а место обитания многих людей. Но жить в Сети (а точнее подключаться к ней...) можно по-разному.

У каждого интернет-пользователя рано или поздно возникает вопрос: «Раскошелиться ли на выделенный канал, купить «тарелку» или продолжать довольствоваться **dial up**?». Выбор не прост и определяется он не одной лишь толщиной кошелька. Так что перед вами – обзор Московского и регионального рынка (в качестве примера рассмотрим г.Ростов) доступа в Интернет и наши рекомендации геймерам.

DIAL UP

Наиболее популярным для выхода в Интернет все еще остается подключение по коммутируемой линии (**Dial Up**) с использованием аналогового модема. Почему? Прежде всего из-за своей дешевизны и простоты технологии: по одной двухпроводной аналого-



Схема подключения по dial up линии.

вой линии передают сигналы в обоих направлениях (прием и передача). У пользователя тоже проблем не возникает: он подключает внешний модем к телефонной розетке и к компьютеру (в порт **USB**, **COM** или **LPT** (в расширенном режиме **EEP**)). Внутренний модем просто соединяется с телефонным гнездом.

Провайдер предоставляет логин (учетное имя) и пароль. Вы создаете удаленное соединение, вводите полученные логин и пароль. Сервер провайдера авторизует пользователя, и вы в глобальной сети!

Для нормального подключения по **dial up** желательно иметь неспаренную телефонную линию. На спаренном телефоне (это когда на одну линию приходится два телефонных номера) вы в достаточно часто со свистом из Интернета вылетаете, как только сосед поднимет трубку...

Увы, но сегодня модемное соединение с Интернетом подходит, скорее всего, для просмотра страничек, чтения электронной почты и анекдотов. Для игр это не лучший выбор. Action'ы могут брыкаться из-за запаздывания сигнала, оптимально – стратегии и онлайновые игры, не требующие малого времени отклика (низкого лага).

При выборе провайдера следует ориентироваться на загруженность его модемного пула и расценки. Среди московских поставщиков интернет-услуг на слуху «**МТУ-Интел**», **ORC**, «**РОЛ**», «**Ситек**», «**Караван**» и другие. В Ростове-на-Дону наиболее популярными провайдерами являются «**AAAHeт**» (**AAANet**), «**Джео**» (**Jeo**) и «**РостовЭлектроСвязь**». Обычно у крупных провайдеров мало проблем с дозвоном, они своевременно расширяют свой модемный пул. Наиболее распространен сегодня доступ в Интернет по картам. Цена доступа зависит от номинала приобретаемой карты: от 20-22 рублей за часовую до 900 – 920 рублей за 100-часовую карту (в Ростове 20 рублей за часовую, 904-910 рублей за 100-часовую карту).

Общие же расходы на подключение могут быть намного выше стоимости карты. Если у вас еще нет телефонной линии, то ее протяжка обойдется в $250-350. Плюс стоимость модема – от $35, но рекомендуется приобретать «железо» от брэндов: **3Com USR Sportser 56K** или **ZyXEL 56K OMNI NEO/DUO** (более $100). Итого $300-400 за Dial Up с «нулевого цикла».

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ

Если корпоративный или частный пользователь нуждается в постоянном высокоскоростном доступе в Интернет, то наиболее испытанным и надежным способом является прокладка выделенного канала. Для этого берется медный или оптоволоконный кабель и протягивается от АТС к дому (офису) заказчика. На «оптоволокне» пропускная способность канала выше (до 155 Mb/s), но он получается значительно дороже! Помимо кабеля, нужно еще два модема: один абонент ставит у себя и подключает к компьютеру, другой размещается у провайдера. Для такого вида связи рекомендуются высокоскоростные модемы, созданные



DIGITAL DOWNLOAD

Если вы владелец спутникового канала фирмы Europe Online, то обязательно должны знать о такой полезной услуге, как Digital Download. Если предварительно заказать файлы, то их можно будет загружать из Сети со скоростью до 2,5 Mb/s, не поддерживая при этом связи с Internet по каналу исходящей связи!

специально для выделенных линий.

Цена такого удовольствия, в отличие от скорости доступа, обрадует не многих. Она примерно одинакова в крупных московских и ростовских фирмах. По тарифам «**РостовЭлектроСвязи**», подключение цифрового канала обойдется в $350-700, в зависимости от скорости (32-10240 Kb/s соответственно) и типа кабеля («оптоволокно» выльется в полновесную $1000). Но за эти деньги вас только подключат. Еще придется вносить абонентскую плату. Она составит примерно $40-100, в зависимости от предоплаченного трафика, плюс $0,1-0,2 за каждый мегабайт свыше.

Но и это еще не все. Во-первых, придется подождать: прокладка кабеля займет от недели до месяца (в зависимости от занятости провайдера). Минимальный вариант – это «выделенка» за $600-1000. Дешево? Наверное, не очень...



Принципиальная схема подключения по ADSL.

ADSL-ДОСТУП

Жизнь в крупных российских городах имеет немало плюсов, в частности, есть варианты альтернативного доступа в Интернет даже при помощи обычной телефонной линии. С помощью **ADSL** (**Asymmetric Digital Subscriber Line** – асимметричная цифровая абонентская линия) можно

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

обычную линию применить для передачи данных на огромных скоростях: до 8 Mb/s в сторону абонента и до 1,5 Mb/s – от абонента. Причем во время работы в Интернете телефон остается свободным! Это очень удобно для пользователей, не имеющих отдельной линии, сотового или пейджера, так как в момент проживания в «паутине» они не отрезаны от окружающих.

Технология подключения следующая: у пользователя и на АТС ставятся специальные приборы – сплиттеры (устройства, разделяющие по частоте потоки данных и голоса). К ним присоединяется витая пара и специальный **ASDL-модем**, который мы подключаем и к компьютеру через сетевую плату. После чего можно приступить к высокоскоростной работе. Конечно, желанных 8 Mb/s вы не достигнете – ввиду загруженности линии, а вот 150-200 Kb/s получим с легкостью (практически – та же «выделенка»).

GPRS – ЭТО ПРОСТО.

Согласно опубликованному в октябре отчету IDC (http://www.idcrussia.ru/rus/press/ru_internet_access_2002.htm), в 2002 году доходы от предоставления услуг доступа к Интернету в России составят 600 млн. долларов. При этом количество пользователей, входящих в Сеть из дома, растет быстрее, чем число корпоративных пользователей.

Если прикинуть затраты «на одного интернетчика», то получится забавная картина. При совокупном числе пользователей Рунета 5-8 миллионов (по разным оценкам), каждый из нас заплатил провайдерам от $75 до $120 в год. Честно говоря, сумма представляется заниженной – многие из нас хорошо знают, что годовой бюджет.

Теперь о насущном, то бишь о стоимости этого удовольствия. Например, московская «**Точка.Ру**» осуществляет **ADSL-подключение** по разным тарифным планам: от $199 до $399. Абонентская плата составляет от $33 до $600 (за 80 и 10000 MB соответственно, в зависимости от тарифного плана). Есть и более дешевый вариант без предоплаченного трафика – $19,9. Другие провайдеры, скажем, **MCN**, предоставляют коллективное подключение всего за $99 (аналогично подключению локальных сетей жилых зданий и бизнес-центров). Так что варианты есть.

Общее же впечатление об **ADSL** двоякое. С одной стороны, он довольно доступен: подключение обойдется в $200-250 (включая оборудование и налоги). С другой стороны, абонентская плата пока высока: за 300 MB трафика с вас возьмут больше $60-70. А 300 MB – это примерно 1 час и 15 минут игры в **UT2003** ежедневно. Может, это и есть оптимальный вариант?..

ISDN – ДОСТУП

«...Технология **ISDN** (**Integrated Services Digital Network**) предназначена для передачи голоса (то есть телефонного разговора) и компьютерных данных в виде полностью цифрового трафика с использованием существующей инфраструктуры телефонных станций и коммутационных узлов». Выходит, она позволяет разговаривать по телефону и получать доступ в Интернет (со скоростью 128 и 64 Kb/s) одновременно. Кроме того, есть возможность использовать видеотелефоны (наряду с вашим голосом передается изображение). Прямо фантастика какая-то!



Перейдем к финансовой части вопроса. Для начала пользователю придется переключиться с обычного телефона на **ISDN**. В ростовской «**АААНет**» эта услуга стоит порядка 1000 рублей (в Москве можно найти и за $500-800). Дальше предстоит выкинуть уйму денег на «железки». Во-первых, нужно приобрести **ISDN-телефон** (самый простенький, **Profiset 30i**, стоит около 2700 рублей). Нужно добавить еще **ISDN-модем**. За самый недорогой, **Siemens I-Surf v2.1** (внутренний), выложим еще 1600 рублей, но рекомендуется брать что-нибудь получше (например, **3Com U.S. Robotics Courier I-modem** или **Cisco 1603/1604**). К этой сумме прибавим терминальный адаптер **NTBA** (обязательно нужен для подключения) за 2900 рублей. Таким образом, за какие-то 8200 рублей (минимум!) у вас будет и обычный городской номер, и высокоскоростной Интернет.

Неплохо, верно? Но... с момента перехода «на цифру» придется платить порядка 10-14 копеек за минуту разговора внутри города и около $1-1,5 за час работы в Интернете (или за $120-220 в месяц за 1 GB трафика). Заманчиво?!

ПОДКЛЮЧЕНИЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ СПУТНИКОВОЙ АНТЕННЫ

Смотреть телевидение с помощью спутникового вещания – популярно. А вот иметь доступ в Интернет с «тарелки» – пока не очень, хотя он обеспечивает стабильную среднюю скорость в 150-200 Kb/s. Довольно привлекательная цифра. Главный недостаток спутникового доступа проистекает из возможности использовать тарелку только в одном направлении – для получения данных (отправление должно идти по отдельному каналу – по модему или «выделенке»).

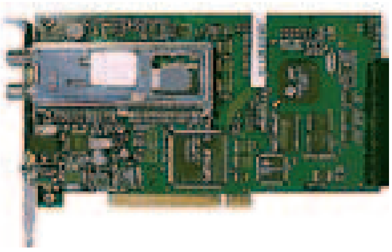
Подключаться к спутнику нужно по следующей схеме: вы ставите спутниковую антенну диаметром 50-120 см (определяется местожительством), устанавливаете в компьютер специальную **DVB-карту**. Все это, естественно, соединяете кабелем,



осуществляете настройку нестандартного программного обеспечения. Помимо этого, вы должны быть подключены к локальному провайдеру (например, с помощью **dial up**). Готово? Можно начинать работу!

Теперь запросы с компьютера пользователя передаются через локального провайдера на сервер спутни-

Не обладая этой милой железякой (DVB–карта), свою «тарелку» можете выкинуть!

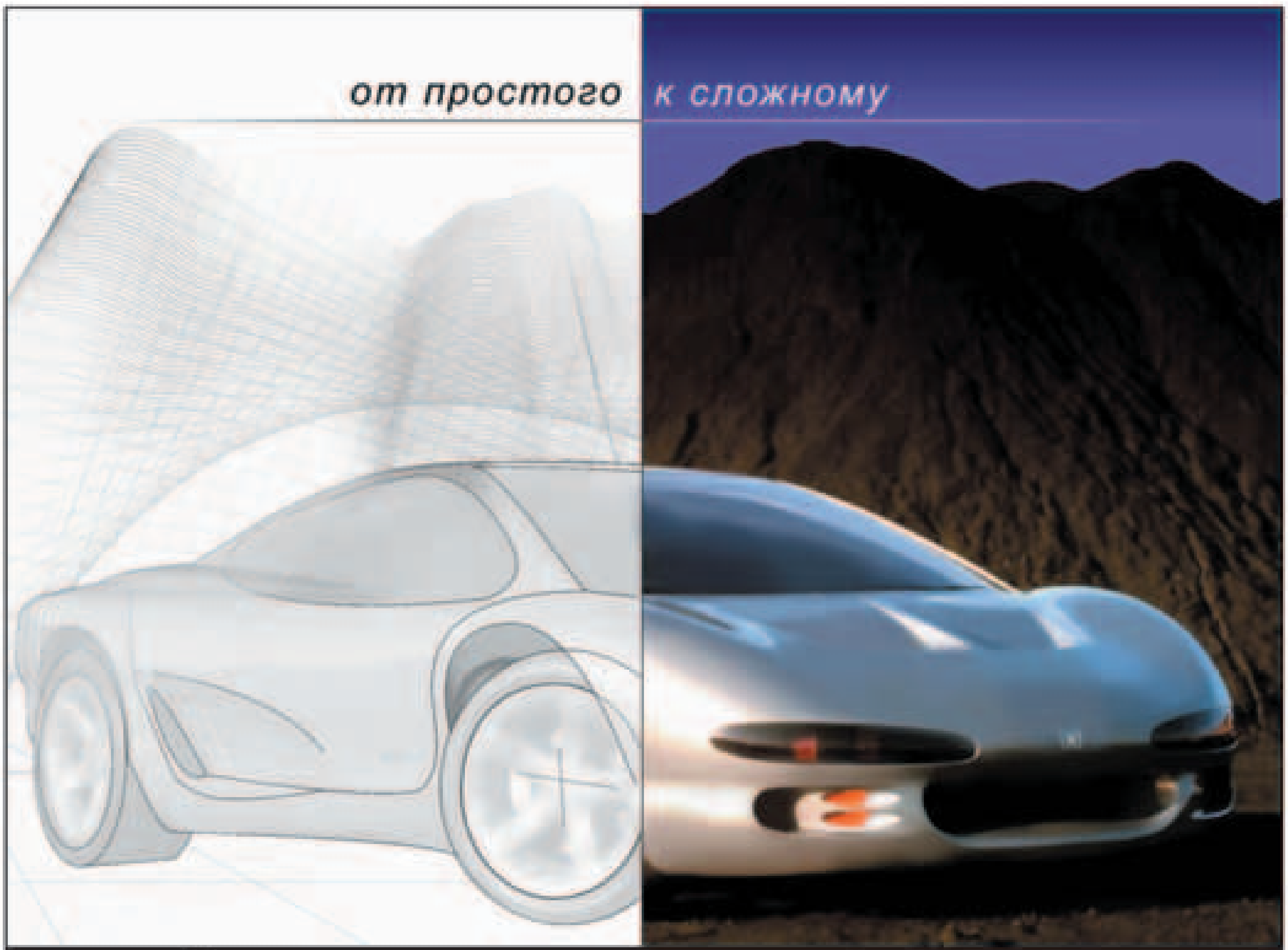


Сравнительная характеристика видов доступа в Интернет и их игровая пригодность

Вид соединения	Скорость передачи данных (заявленная; реальная)	Ориентировочная стоимость закачки 100 Mb	Пригодность для игр
Dial Up	до 56 Кбит/с; 3-10 Кбит/с	$1,5-3	Плохо
Выделенный канал	до 2 Мбит/с; 150-600 Кбит/с	$3-7	Супер!
ADSL	к абоненту – до 7,5 Мбит/с, от абонента – до 1,5 Мбит/с; 128-256 Кбит/с	$4-19	Отлично
ISDN	до 128 Кбит/с; 64 или128 Кбит/с	$5-6	Отлично
Спутниковое подключение	до 2000 Кбит/с; к абоненту 150-600 Кбит/с	менее $0,05	Отвратительно
Локальная сеть жилых зданий и бизнес-центров	до 10-100 Мбит/с; 150-500 Кбит/с	$10-15	Супер!
Radio Ethernet	до 11 Мбит/с; 64-256 Кбит/с	$5-7	Хорошо

ЦИФРОВАЯ АТС – ПОЛЕЗНО?

Часть пользователей, использующих Dial Up, до сих пор подключена к аналоговой АТС. Но существуют и цифровые станции. По многочисленным наблюдениям, переход с аналоговой АТС на цифровую дает прирост в скорости примерно до 3-4 раз. Например, у пользователя, имеющего среднюю скорость скачки 1-1,5 Kb/s через аналоговую станцию, при переходе на «цифру» эта скорость возрастет до 3-4 Kb/s.


от простого
к сложному

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

Внешний ADSL-модем фирмы 3Com, который обязателен для ADSL-доступа.



кового провайдера, который получает данные по запросу, транслирует их на спутник, откуда они передаются на «тарелку» пользователя. Довольно сложная система, но полезная для обычного пользователя, у которого 70-80% составляет входящий трафик, остальное – исходящий (запрос информации на **WWW-** и **FTP-серверах**).

Теперь о неприятном. В России пока мало провайдеров, имеющих собственный спутник, на слуху – **НТВ+** ($265 и выше). Остальные фирмы являются посредниками между вами и зарубежными поставщиками интернет-услуг. Одним из самых популярных и крупных всемирных провайдеров, предоставляющих услугу спутникового вещания, является **Europe Online**. Этот гигант возьмет за подключение (включая стоимость тарелки и **DVB-карты**) $300-400. Плюс $50-100 за модемное подключение. Итого около $500. Абонентская же плата составляет $20-30 ежемесячно за неограниченный трафик! Не так уж и дорого...

ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЛОКАЛЬНЫХ СЕТЕЙ ЖИЛЫХ ЗДАНИЙ И БИЗНЕС-ЦЕНТРОВ

Данный метод по своей сути – та же индивидуальная «выделенка», только канал проводится «потолще». А выглядит это так: вы покупаете и ставите на компьютер сетевую карту, к ней подключается кабель типа «витая пара» (или коаксиальный) и... все! Таким образом, вы – в локальной сети вместе с другими подключенными пользователями и имеете высокоскоростной доступ в Интернет.

В Москве данную услугу оказывает много мелких и крупных компаний, например, на Юго-Западе столицы – «**Гагарин-клуб**», в Ростове-на-Дону – «**АААНет**». За подключение обычно нужно заплатить $30-300 (для частных лиц), сетевая карта – $10 (рекомендуется за $25 и более дорогие). Абонентская плата составит $15-60, с ней может прилагаться n-ое количество трафика. За каждый мегабайт превышения придется платить по 9-20 центов. В итоге за $200–300 вы получите надежный круглосуточный канал 64-512 Kb/s. Более того, у многих провайдеров внутрисетевой трафик – бесплатный, а это значит, что игры внутри локальной сети, обмен файлами, музыкой и фильмами не будут стоить ни копейки. Оптимальный выбор!

RADIO ETHERNET

Radio Ethernet – беспроводный доступ в Интернет на основе цифровых технологий. Это довольно нетрадиционный доступ в «паутину». Он удобен для тех районов, где телефонизация труднодоступна и стоимость постройки линейных сооружений высока. В крупных фирмах и корпорациях, где нужно, чтобы «на виду» было меньше проводов, **Radio Ethernet** будет полезен, так как с помощью радиокарт (аналог обычной «сетевухи») можно соединять компьютеры в сеть. И еще. Радиодоступ является одним из решений для людей, обладающих ноутбуком, которым при переездах нужен доступ в Интернет.



Схема подключения такова: покупаете специальный беспроводной радиомодем и радиотелефон (по другому – радиомост). Идете к провайдеру, он выдает определенную частоту для работы. Приходят угрюмые техники и осуществляют подключение. Конечно, если сами можете проделать такую работу, то их услуги не потребуются и вы сэкономите.

Все же платить за радиоудовольствие придется дорого. Ценовая политика у каждой фирмы разная. Например, ростовская «**ЭЛТЕК**» полное подключение осуществит за $700-800. В «**РостовЭлектроСвязи**» ежемесячная плата 1000-15000 (от 32 до 10 Mb/s соответственно). Но покупать модем и дорогущий телефон нужно самому! Цена телефона зависит от его частоты (от $60 за 30 Mz до $550 за 2400 Mz). Плюс $200-300 за модем (дешевые не рекомендую покупать) и выйдут те же $600-700. В Москве можно найти и более дешевые варианты – от $200 за комплект.

ЧТО ЖЕ ВЫБРАТЬ?

Прежде всего решите, что вам нужно (игры, скачивание файлов или веб-серфинг). Затем внимательно изучите прилагаемую таблицу и многое станет ясно. Минус **dial up** – в низкой скорости соединения, но цена радует. Однако про сетевые игры можно забыть и довольствоваться 3-7 Kb/s. Выделенный канал проводить накладно, но конечный результат того стоит: стабильные 100-300 Kb/s в любое время суток обеспечены. Тут уже можно и в **UT 2003** фрагов понабирать! **ADSL** обходится намного дешевле «выделенки», а по скорости почти ей не уступает. Хороший выбор для владельцев лишних $200-300. Но если хотите много качать из Сети, то абонентская плата больно ударит по кошельку! **ISDN** – доступ дорогой, но хорош именно для закачки (т.к. тарификация ведется почасовая) и для сетевых игр. Спутниковый доступ я бы рекомендовал любителям закачивать мегатонны из-за неограниченного трафика. А вот играть в Интернете с помощью «тарелки» не советую, во время сетевых игр слишком велика задержка между запросом и началом передачи данных. Радиодоступ пока не прельщает: во-первых, выложите кругленькую сумму за подключение, а во-вторых, если пойдет сильный дождь или снег, поднимется ветер (от 20 и более м/с) или начнется песчаная буря, то останетесь вы без Интернета.

Если учитывать текущие расходы, то наиболее сбалансированным представляется **ADSL**, которому я пока и отдаю предпочтение. Ну а если не брать во внимание деньги, то лучшим доступом в Интернет остается выделенный канал!

ПРИМЕЧАНИЕ: Все упомянутые в настоящей публикации расценки – ориентировочные, приведены для наглядного сравнения (на середину октября). ■

ОТ УЛЫБКИ СТАНЕТ ВЕСЕЛЕЙ

WREN WREN@GAMELAND.RU

Помимо геймеров, искренне любящих игры, есть и те, кого хлебом не корми, но дай высмеять что-нибудь, найти незаметные другим недостатки, да еще и рассказать об этом всему миру посредством Сети. А уж посмеяться над теми самыми искренними любителями – удовольствие еще то.

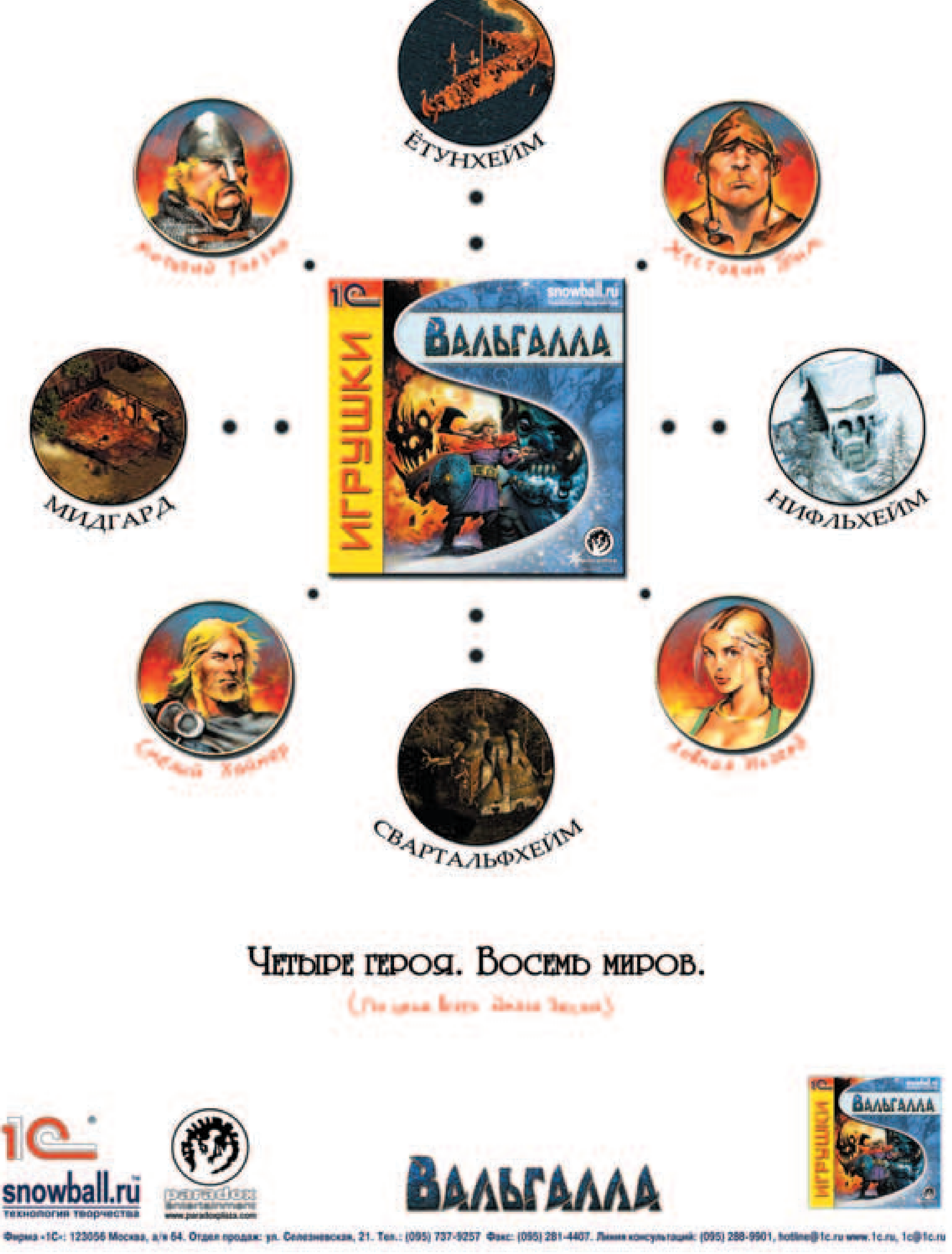
Начнем с сайта **http://www.joyshtick.com/**, создатели которого коллекционируют цитаты посетителей чатов и форумов, посвященных играм. Большая часть материалов – просто забавные опечатки, но есть и действительно показательные куски переписки геймеров на темы вроде **Saturn Rocks**, **PlayStation Socks**! Отдельных подразделов удостоились серии **Final Fantasy**, **Resident Evil**, **Tomb Raider** – фанатам обязательно стоит на них взглянуть. Приведу несколько примеров (ничего не редактировалось):

I wanted an ending where Aeris comes back to life, kills Tifa, and marries Cloud!

Anyone have Shuoducen...Suoduken...err well its a RPG game for PS?

I would like to see LaraCroft's left and right breast fight in a battle royal!!!

Комментарии, как говорится, излишни. Следующий экспонат нашей кунсткамеры, **http://www.popephoenix.com**, относится к классу «по чуть-чуть обо всем, но зато очень клево». Есть здесь и материалы об играх, в основном – неформальные обзоры хитов. Тем, кому надоел ярлык «идеальная игра» по отношению к **FF X**, понравится объективное и хорошо аргументированное мнение местного автора. Стоит почитать и интервью Марио – узнаете много новых подробностей его взаимоотношений с Луиджи и принцессой Пич. Ближайший конкурент сайта – **http://www.seanbaby. com**, там тоже можно прочитать и о фильмах, и о музыке, вот только игровой раздел называется почему-то страницей о **NES**. Не пугайтесь, публикуемые там спецматериалы (их автор, кстати, успел поработать на **Electronic**


ЁТУНХЕЙМ
МИДГАРД
НИФЛЬХЕЙМ
СВАРТАЛЬФХЕЙМ
1С
snowball.ru
ИГРУШКИ
ВАЛЬГАЛЛА
ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ. ВОСЕМЬ МИРОВ.
1С
snowball.ru
технология творчества
paradox entertainment
www.paradoxplaza.com
ВАЛЬГАЛЛА
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

WREN (WREN@GAMELAND.RU)

Gaming Monthly) освещают и более продвинутые консоли.

Но все это – лишь цветочки. Плавно переходим к **Zany Video Game Quotes** (**http://zanyvg.overclocked.org/**), где собраны тысячи безграмотных цитат из видеоигр. И не думайте, что, дескать, этим грешат только малоизвестные игры – в любимой многими **Final Fantasy VII** есть такие опечатки и глюки, что становится непонятно, как же это мы не замечали всего этого при прохождении. Сразу уточню, что цитаты из самопальных переводов, графические глюки и имитации ошибок не принимаются – только цитаты из официальных переводов, где, по идее, все должно быть нормально. К слову, имитировать ошибки можно, вводя вместо имен героев конкретные английские слова, которые игра затем будет тупо вставлять в диалоги. Понятно, что это неинтересно. Чтобы исключить (до какой-то степени, конечно) подделки, все ошибки выкладываются в виде скриншотов игр, наглядно демонстрирующих ляпы. В случае ляпов в современных играх (к примеру, в диалогах **Final Fantasy X** и **Metal Gear Solid 2**) выкладываются куски озвучки в формате **MP3**. Спешу успокоить фанатов: в обоих хитах обнаружены не ошибки, а скорее двусмысленные фразы, над которыми можно тонко пошутить.

Не стоит думать о том, что в наши дни проблемы решены окончательно. С кривым переводом игр тесно связана и проблема безграмотного английского, употребляемого самими японцами внутри своей страны. Наверняка многие из вас видели жалкие попытки европейцев изобразить на вывесках русский текст (хотя бы простейший – вроде «Обмен валюты»), спотыкающиеся о незнакомые буквы и звуки. Примерно так же (и в значительно больших количествах!) употребляют письменный английский в Японии (на вывесках, афишах, в рекламе и т.п.) – многочисленные примеры этого можно найти на **http://www.engrish.com**. Впрочем, это, а также обилие в японском языке заимствованных слов коекак, но поможет вам объясниться с продавцом, и, к примеру, сесть за тэбуру, взять спуун и приступить к поеданию айсукуриму. А вот в японоязычных играх латиницей редко пишется что-либо кроме надписи **Press Start** – возможно, оно и к лучшему.

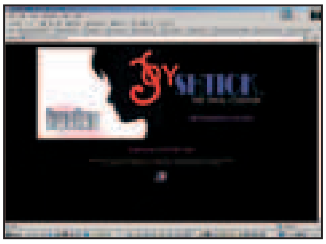


Откуда вообще берутся ошибки, тем более в видеоиграх, которые перед попаданием в печать проходят строгий контроль качества? Разумеется, причина в том, что переводить с японского не так-то просто, а времени на поиск каждой опечатки хватает только у **Working Designs**. Во времена 16-битных консолей к текстам (кроме разве что **JRPG**) вообще относились халатно, типичный пример – переводы игр серии **Megaman** от **Capcom**, наверняка многие слышали и о знаменитой цитате *All your base are belong to us*, на которой я остановлюсь подробнее.

Очень показателен тот факт, что впервые услышал эту фразу от человека, не интересующегося играми и практически никогда не слышавшего о консолях. На самом деле это – цитата из сюжетной вставки игры **Zero Wing** (**Sega Mega Drive**). Почему-то именно этот ляп малоизвестного шутера вызвал сначала у фанатов видеоигр, а затем и просто интернетчиков массовую истерию. Люди подрисовывали надпись к фотографиям и кадрам фильмов, сочиняли музыку и песни, закидывали друг друга по аське сообщениями вроде **All Your** [что-то] **Belong To Us**. Самый известный из примеров творчества тех времен – флэш-ролик, который можно скачать на «официальном сайте **All Your Base**» – **http://www.planettribes.com/allyourbase**. Постепенно люди забывают, откуда вообще взялась эта фраза, что нисколько не мешают им употреблять ее.

На деле же события развивались следующим образом.

1. Компания **Toaplan** выпускает **Zero Wing** для **Sega Mega Drive** (**Genesis, 1991**) в США и уходит из бизнеса.
2. Кто-то на сайте **Zany Video Game Quotes** (по другой версии – **Something Awful**, **http://www.somthingawful.com/**) цитирует кривой перевод.
3. **Overclocked** (**http://www.overclocked.org**) публикует самодельную озвучку заставки **Zero Wing**.
4. На множестве форумов одновременно появляются темы, посвященные переводу **Zero Wing** и пародиям на него. С помощью графических редакторов фраза **All Your Base**... подрисовывается к фотографиям и кадрам видеороликов, все это публикуется в Сети.



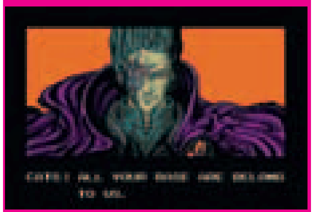
5. Выходит флэш-ролик, содержащий картинки и музыку из оригинальной игры, а также фотографии из форумов. Сайт, опубликовавший ролик, вскоре ушел в даун из-за гигантского трафика.
6. **Lycos** сообщает о том, что фраза **All Your Base**... внезапно вошла в 50 самых популярных запросов.
7. Оффлайновые СМИ упоминают феномен **All Your Base**..., среди них – **Time Magazine**, **USA Today**, **Fox News**, **The Register**, **The Los Angeles Times**, **Tech TV**, **Wired** и многие другие.

Сейчас, спустя несколько лет, популярность **All Your Base** заметно сократилась (конкуренция с **Matrix Has You?**). Но зато на смену фальшивым упоминаниям фразы в реальном мире пришли упоминания настоящие. До сих пор можно купить тематические футболки, кепки, постеры, – да что угодно! Загляните хотя бы на **http://www.cafepress.com/basestuff**! Я уже не говорю о том, что можно и самому взять рулон самоклеющихся обоев, вырезать нужную надпись и разместить на заднем стекле своего автомобиля. А можно просто посмеяться над всем этим и забыть, спокойно играя на любимой платформе и не считая количество опечаток на килобайт текста... ■

ВИНОВНИК ШУМИХИ

Привожу оригинальный текст диалога, из-за которого и разгорелась шумиха:

In A.D. 2101
War was beginning
Captain: What happen?



Operator: Somebody set up us the bomb.
Operator: We get signal.
Captain: What!
Operator: Main screen turn on.
Captain: It's You!!
Cats: How are you gentlemen!!
Cats: All your base are belong to us.
Cats: You are on the way to destruction.
Captain: What you say!!
Cats: You have no chance to survive make your time.
Cats: Ha Ha Ha Ha ....
Captain: Take off every «zig».
Captain: You know what you doing.
Captain: Move «zig».
Captain: For great justice.


Враг
неизвестен

ВЛАДИМИР КАРПОВ (SADJ@GAMELAND.RU)

WCG

ALEX_A (ALEX_A@PROGAMER.RU)

Материал, который вы сейчас читаете, готовился накануне вылета российской сборной в Корею на финал World Cyber Games 2002. Естественно, у нас еще нет никаких новостей и результатов, есть лишь результаты жеребьевки и надежды на успешное выступление России в этом году. Ими-то мы и попытаемся поделиться.

По мнению большинства экспертов, наибольшие шансы на призовые места у нас есть в номинации Quake III, что вполне объяснимо. Это один из тех редких случаев, когда проблемы с качественной связью в стране пошли на пользу: вместо того, чтобы, подобно всей Европе, тренироваться из дома через Интернет, наши квейкеры играли друг с другом в клубах, в условиях, максимально приближенных к турнирным. Это позволило быстро развить стрельбу до недосягаемого для европейцев уровня, выиграть ряд международных турниров и завоевать для России звание великой Quake-державы. На Всемирных Кибериграх прошлого года это звание было подтверждено в очередной раз, когда Алексей 'LeXeR' Нестеров завоевал серебряную медаль, уступив лишь американцу ZeRo4, в то время как все остальные члены сборной пробились в первую восьмерку, чего не удалось сделать ни одной другой команде. А уже летом этого года LeXeR взял реванш у ZeRo4, выиграв $20 000 на QuakeCon 2002, крупнейшем турнире по Quake III в США.

И теперь представьте, каково было удивление мировой общественности, когда новый герой и неофициальный чемпион мира, LeXeR, не вошел в число шестнадцати лучших на российских отборочных к WCG 2002, оказавшихся для него сложнее всемирных финалов прошлого года! И как тут не понадеяться на тех, кто невероятными усилиями вошел в тройку и составил сборную по Quake III, кстати, самую многочисленную из всех.

Cooller, главный герой и победитель российских отборочных на WCG, по результатам жеребьевки оказался в группе смерти, куда также попали американец ZeRo4 и канадец Ni3. И с этим его можно только поздравить! Форма, которую он демонстрировал два месяца назад, позволит обыграть любого киберспортсмена в мире, и выход из такой сложной группы стал бы весомым аргументом на победу во всем турнире.

Death, действующий чемпион Европы, по версии Профессиональной Лиги Кибератлетов, который, тем не менее, только со второй попытки попал в сборную России, должен был столкнуться с куда меньшими трудностями в групповом туре. Из сильных соперников можно отметить только голландца if-22, игры с которым на международных турнирах у русских почему-то не клеятся. Но, даже несмотря на это, за Death-а не стоит волноваться: чтобы опуститься ниже второго проходного места ему пришлось бы серьезно постараться.



Сборная России в аэропорту. На заднем плане широко раскинул руки сам Владимир Карпов.

Unkind, второй представитель «нового поколения» в сборной, также мог бы достаточно спокойно разминаться во время первой стадии соревнований, если бы в его группе не оказалось лучшего игрока Южной Кореи, Janus-а. По большинству прогнозов, именно в игре с ним Unkind предстоит бороться за первое место в своей группе.

Подводя итоги жеребьевки, можно сказать, что русским достались группы высокой и средней сложности, но считать это неудачным стечением обстоятельств нельзя: надо уметь выходить из любых групп (с победой естественно), раз мы действительно претендуем на призовые места.

Кроме квейкеров, такую же установку можно было сделать и отечественным Starcraft-ерам, у которых также была определенная уверенность в своих силах: здесь ситуация складывалась во многом аналогично. Незадолго до российских отборочных Asmodey[pG] одержал победу на престижном международном турнире, после чего не попал в состав национальной сборной, заняв лишь третье место и уступив место для Ranger[pG] и PGC.Androide. Оба этих игрока очень серьезно тренировались, и, как оказалось, не зря: уже в первом туре им предстояло продемонстрировать все, на что они способны.

Русские попали чуть ли не в самые сильные группы, прямо в объятия к сильнейшим корейским прогеймерам: Androide-у придется сразиться с чемпионом мира по версии WCG прошлого года, легендой игрового мира, «королем терранов» SlayerS_BoxeR, а Ranger-у выпало противостоять не менее известному зергу Yellow. Впрочем, в этом нет ничего невозможного, того же Yellow в прошлом году победил Asmodey, значит, это под силу и другим нашим ребятам. ■

WARCRAFT III

ALEX_A (ALEX_A@PROGAMER.RU)

Warcraft III стал новой киберспортивной дисциплиной задолго до появления игры в продаже. Во всем мире начали проводиться турниры еще по бета-версии, и Россия в этом плане не является исключением – напротив, по количеству соревнований мы уступаем, может быть, только Корее. После официального релиза Warcraft III активность профессиональной аудитории возросла многократно, количество турниров серьезно увеличилось, и с каждым днем оно продолжает расти.

За прошедший месяц по стране прошло около тридцати более-менее серьезных соревнований. Сейчас мы постараемся кратко рассказать о самых главных из них.

Первый крупный турнир прошедшего месяца провел у себя московский клуб Перископ, хорошо известный столичным киберспортсменам и нашим читателям тем, что в нем проходили финалы Московского Кубка Broodwar и отборочные игры на Open Top 16 Cup. Как и на всех значимых соревнованиях по Warcraft III, турнирная сетка была забита полностью. Среди фаворитов были: red_n00b, занявший второе после (orky)Soul место на крупнейшем российском чемпионате IT-Format (сам Soul не участвовал, так как активно готовился к поездке в Корею в рамках российской сборной WCG); forZe.Karma – неоднократный призер турниров и, кстати, один из авторов СИ; Isd)Zerg00s – победитель последнего, пусть и небольшого московского турнира в интернет-центре CafeMax, а также Flash[pG], один из лучших российских игроков в Starcraft, и еще несколько бывших сильных старкрафтеров.

Особо стоит отметить противостояние n00b-а и Karma. Между этими двумя игроками незадолго до турнира затевался матч с неплохим призовым фондом в 5000 рублей, но после их встречи в полуфинале турнира необходимость проводить что-либо еще отпала. Red_n00b одержал победу и стал первым финалистом, воспользовавшись крайне эффективной, проверенной еще на IT-Format, тактикой игры за Людей, которая заключается в очень быстрой постройке дополнительной базы с помо-

ВЛАДИМИР КАРПОВ (SADJ@GAMELAND.RU)

щью сразу нескольких рабочих. Karma наверняка предполагал такое развитие событий, но не смог помешать ему из-за ряда ошибок, допущенных в управлении войсками во время атаки, вследствие которых ему пришлось отступить, оставив экономическое преимущество на стороне противника.
Вторым финалистом стал Zerg00s, также играющий за Людей: в версии 1.02 эта раса была, пожалуй, самой сильной, а Нежить исполняла роль «слабого звена». В затяжном финальном матче, где противники использовали одинаковые расы и почти одинаковые тактики, все решил замечательный «контроль» n00b-а, позволявший ему выигрывать битвы, имея одинаковые с противником армии. Итоги турнира:

1 место – red_n00b (Human) – 2200 рублей
2 место – lsd)Zerg00s (Human) – 1600 рублей
3 место – forZe.Karma (Random) – 640 рублей

В тот же день в северной столице завершился командный турнир, там убедительную победу одержала команда Orky. Впрочем, позиции этого суперклана, установившего свою монополию на профессиональной Starcraft-сцене, в Warcraft III уже не кажутся такими непоколебимыми, их все сильнее и сильнее теснят с призовых мест новые таланты.
Через три дня после этих событий Blizzard выпустили патч версии 1.03, который в корне изменил расстановку сил между расами. Подробный обзор изменений для вас подготовил Karma (читайте предыдущие номера СИ), нам же интересно, как эти поправки баланса повлияли на результаты киберспортивных состязаний.
Впервые оценить это мы смогли во время дуэльного турнира во Владимире, который стал, пожалуй, самым крупным за весь прошедший месяц. Тогда побороться за призовой фонд в $300 съехались игроки из разных регионов страны, и тем самым мы стали свидетелями первого серьезного столкновения столичных и региональных спортсменов. Среди последних главным фаворитом считался Deathknight, который сейчас является членом международной команды uT. У него в активе более 200 часов чистого игрового времени на серверах Battle.net и место в первой двадцатке официального европейского рейтинга.
Из столичной делегации стоит отметить тех же forZe.Karma и Flash[pG], а также uT)Gabber-а, который незадолго до этого добился выдающихся успехов в Интернет-турнире WarcraftLeague #15, заняв там второе место.
Первые же игры показали, что господству Людей в новой версии пришел конец, теперь на равных с ними играли даже бывшие аудсайдеры – Нежить. Орки не отставали, а вот Эльфов не оказалось даже в первой восьмерке, хотя отдельные успехи у представителей дивной расы были: haz.Elephant из города Иваново, играя Эльфами против Орков, выиграл у forZe.Karma, сбросив того в нижнюю сетку, но потом встретился с ним там и проиграл со счетом 1:2. Дело в том, что Karma, будучи не в состоянии ничего противопоставить агрессивной тактике ивановца, прессинговавшего с самого начала игры и не дававшего уйти в развитие, сменил расу на Нежить, в результате чего без особых проблем одержал победу в двух играх подряд. Еще бы, раса, у которой даже рабочие играют роль боевых юнитов, уже на ранней стадии игры заставит уйти в оборону кого угодно.
Но в общем тон задавали Люди и Нежить, причем региональные! Лучшей игрой турнира была признана встреча между Deathknight (Ковров) и Flash[pG] (Москва), победителем из которой вышел Deathknight, он же впоследствии занял первое место и получил приз в $100. Запись матча удостоилась премии «Golden Game» сайта ProGamer.ru, где ее посмотрели уже более 10 тысяч зрителей со всего мира.

Отчаянная попытка PG_Flasha отстоять свою базу от напора uT)DK_, но все равно исход игры решили только танки...



Дуэльного турнир по WarCraft III во Владимире в самом разгаре.



1 место – uT)DK_ (Human)
2 место – Lyra!Lord_Vader (Human)
3 место – Karma (Orc/Undead)
4 место – uT)Gabber.S2 (Human/Undead)
5-6 место – (orky)Flash (Human)
5-6 место – WaRPooHNachO (Undead)



Победители турнира (слева-направо: Animate_Dead (г.Владимир), uT)DK_ (г.Ковров), Emax-Karma (г.Санкт-Петербург).

Эстафету турнирной гонки вновь принял Санкт-Петербург. В турнире клуба Spide приняли участие все сильнейшие игроки города за исключением (orky)Ranger, который также как и Soul готовился к отлету в Корею, и forZe.Karma, который еще не успел вернуться в свой родной город из Владимира. Ну а результаты подтвердили те выводы, которые мы успели сделать из итогов прошлого турнира: сейчас между расами установился баланс, хотя Люди и Нежить выглядят все же предпочтительнее остальных.

1-2 место – Bigman (Human)
1-2 место – v13.BeGiNNeR (Undead)
3 место – (orky)~CE~ (Random)
4 место – w2h)Shock

Это все, о чем мы успеваем рассказать в этом выпуске, о развитии событий на российской Warcraft III-сцене читайте в следующих номерах.

Благодарим www.cyberfight.ru за предоставленные фотографии к разделу WCG, а также лично Семенова Дмитрия aka WaRPooHNachO и Никитина Дениса aka Dens Ne за фотографии и иллюстрации к дуэльному турниру во Владимире. ■

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

NO ONE LIVES FOREVER 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way

КРАСОТА СПАСАЕТ МИР

Дополнительная информация: индекс на сайте: COF11335

I. CATE ARCHER MUST DIE!

CALL IT A HUNCH

Недалеко от начала, у ворот, висит листок UNITY field manual. Соберите шесть таких страничек руководства, и получите бонус. В деревушке у закрытых ворот сверните направо в небольшой дворик, к выходу.

I HAVE BAD NEWS

Теперь пришло время отыскать связного. Прямо сразу же вы наткнетесь на записку, из которой узнаете о четырех зашифрованных сообщениях и подарке, поджидающем вас у автомата.

На развилке следуйте направо, и вскоре вы отыщете заветный взломщик кодов в виде пудреницы. Теперь осталось найти четыре записки с вопросительными знаками и разгадать тайну Хатори. Неподалеку от автомата вы сможете наткнуться на листок руководства UNITY. Разыщите четыре такие странички, и получите бонус. Главная достопримечательность — небольшой домик, в котором идет оживленная беседа. Внутри вы сможете раздобыть оптический прицел для своего арбалета. Запомните это место.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Иногда бывает полезным не идти сразу вперед, а осмотреться вокруг, к примеру, в начале уровня стоит авто, в котором вы сможете найти пару полезных вещей, и таких мест в игре, поверьте мне, превеликое множество.



Отыщите все зашифрованные записки, и вы узнаете, что связной прячется в цветочном магазине. Правильная комбинация такова – серый почтовый ящик закрыт, красный и синий открыты. По пути к магазину вы должны отыскать чемоданчик, который необходимо доставить Хатори за несколько бонусных очков.

После беседы следуйте к знакомому домику и стащите записку у входа. Вы узнаете, что собрание проходит в главном здании. Вернитесь к Хатори.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Обратите внимание, если девушки-ниндзя находят своих мертвых подруг, они не только поднимают тревогу, но и заставляют их трупы исчезать, а значит, пишают вас возможности порыться в их карманах и найти много полезных вещей.

II. GOODBYE, SPY

THE SPY IS HERE!

Вам предстоит пробраться к дому, отыскать открытое окно и запечатлеть на пленку собравшихся господ. У вас под рукой имеется карта, в которой все обозначено. Только учтите, что северное направление совпадает с западным на компасе.

Бонусное задание, которое можно получить, прочитав одну из записок, — стереть пометки мелом у трех домов.

На внутренней территории загляните в один из близлежащих домов и отыщите под столом первую страницу письма Исако. Найдете еще несколько таких же листочков, и бонус ваш. В одном из домиков также можно разжиться SMG с глушителем, который следует припасти для финала.



У главного дома вы не имеете права производить никакого шума и уж тем более допустить поднятия тревоги. Иначе фотосессия попросту сорвется. Отоприте закрытые ворота во дворе, так, на всякий, и подберитесь вплотную к окну. Как только вы сделаете снимок, вас атакует стая злобных ниндзя, вот здесь и пригодится SMG. Вернитесь к Йамато, который поджидает вас у моста.

III. PROJECT: OMEGA

WELCOME TO SIBERIA

Вам необходимо связаться по радио с UNITY и получить от них дальнейшие инструкции. Обратите внимание, что ваш самолет со странным названием KLЗДЯ нежится на солнышке у замерзшего озерца.

Поговорите с пилотом, откройте отмычкой дверь и пройдите внутрь. Вновь перекиньтесь парой слов с напарником, после чего выйдите на улицу и включите генератор за домом. После этого вы сможете связаться с UNITY по радио, и вам сообщат кодовую комбинацию для двери от сарайчика с припасами.

Вы получите дальнейшие наставления — вам необходимо установить три взрывчатки под мостом, а также забрать дополнительные припасы в охотничьем домике. Ключи от снегохода у вас есть, только вот не достает топлива. Следуйте на север, к советской базе.

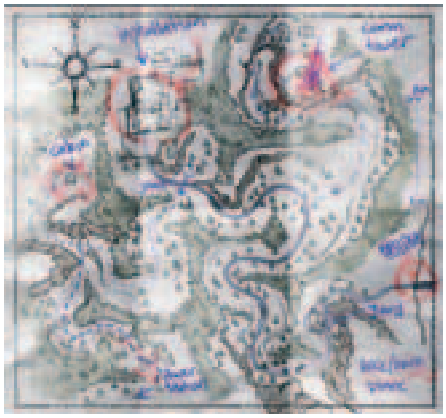
Когда приведете снегоход в рабочее состояние, держите путь обратно на базу и перескочите через забор, используя удачно расположенные доски. За мостом остановитесь, спуститесь вниз и установите в трех обозначенных местах взрывчатку.

CAUSING TROUBLE

Ваш спутник — карта. Следуйте к охотничьему домику (Cabin), учтите, что вам придется совершить смелый прыжок. Оттуда уже можно добраться к электростанции (Power Station).

THE POWER STATION

Снайперская винтовка — ваш верный друг и помощник. Держите путь вперед по тропинке, пока не доберетесь до базы. Красные баллоны с газом, грузовая машина, даже я здесь не удержался и устроил тотальный kill&destroy. В бараках солдат в одном из сундуков припрятана взрывчатка, которую следует установить между двумя главными генераторами.



CAUSING TROUBLE

Вернитесь на главную дорогу, после чего следуйте на восток и отыщите нужную тропинку (Comm Center) по карте.

THE COMMUNICATION TOWER

Как всегда, устройте тщательную зачистку помещений. Опционально вы можете отыскать две части доклада (SMRR) и получить причитающиеся бонусные очки. На складе вы должны найти взрывчатку, после чего поднимитесь на возвышение к башне. Установите бомбу, как вам тут же сообщат о том, что пилота захватили. Мигом неситесь на склад. После этого вам придется прикрывать беднягу в то время, как он будет пробираться к воротам.

После выполнения всех заданий вернитесь в охотничий домик и дождитесь наступления темноты.

IV. A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

OUTER YARD
Вы можете проникнуть во двор через подвальчик, проходящий как раз под ограждением. Опционально вы можете разместить взрывчатку на воротах, а



также у цистерн с топливом. В строении неподалеку от одного из грузовиков вы найдете карту и динамит.

THE OLD RECORDS BUILDING
Проберитесь на третий этаж и обратите внимание на сейф. Выпрыгните из окна на улицу.

INNER YARD
Вы все ближе к цели. Только вот незадача: ворота находятся под напряжением. Посему разыщите пакетик сахара и высыпьте его в генератор в подвале старого строения. Помимо этого, вы можете разместить взрывчатку на баке с газом. Также дополнительное задание вы получите, отыскав в одном из шкафов важные документы.

THE BASEMENT
Вам необходимо раздобыть всю информацию о проекте «Омега». В одной из комнат на полке подберите computer vacuum tube, после чего поднимитесь на этаж выше.

MAIN RECORDS BUILDING
Здесь можно выполнить пару побочных заданий — найти информацию о неком Анатолии и убить генерала Жукова (!). После этого поднимитесь на лифте, активируйте компьютер и введите код. Приберите к рукам M-9 Tape 689, а затем делайте ноги. Выход расположен в прачечной.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Очень полезно выключать свет в комнатах, и под покровом темноты убирать охранников. Практически на каждом уровне припрятано синенькое руководство для шпионов, за нахождение которого дают много очков.

V. NIGHT FLIGHT

THE BASEMENT
Отберите у одного из солдат карточку и выбегите на улицу.

INNER YARD
Бак с газом взорвался, образовав в стене дыру. Вы случаем не ищите выход?

OUTER YARD
Не зря вы носились в прошлой миссии по округе с взрывчаткой. Отыщите у цистерн с топливом снегоходы и мчитесь к выходу.

EXFILTRATION
Путешествие на снегоходе продолжается. Поезжайте по главной дороге к своему самолету.



SURPRISE, SURPRISE
Мост взорвется прямо перед вами, так что перескочите через пропасть с разгона. В первую очередь следуйте к своему самолету, разделайтесь с двумя неприятелями и обезвредьте взрывчатку. Пилот же прячется в домике в шкафу. Перед отлетом вам понадобится сварить ему кофе, для этого возьмите на кухне сосуд и отыщите на столе кружку.

VI. DIARY OF A DOUBLE AGENT

THE HOUSE WHERE MALVIN USED TO LIVE
Сразу же в столе слева вы найдете аудиокассету. Отыщите их все, и получите бонус. В шкафу завалялось письмо. Соберите всю переписку Гудмана со Смитом, и опять же вас порадуют вознаграждением. На втором этаже разыщите батарейку, дабы затем на первом прослушать найденные пленки с помощью диктофона. Следуйте в подвал. Снимите со стены постер, нажмите на кнопку, и откроется доступ к секретному помещению. На вас нападут ниндзя. Проберитесь на второй этаж и выпрыгните в окно.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Не забудьте прихватить дробовик на сидении синего автомобиля.



STORM ROLLING IN
Главная дорога перекрыта, так что исследуйте все задние дворы.

TORNADO TROUBLE
Уделите все внимание Исако. Как только она забежит в дом, следуйте за ней.

VII. DOUBLE CROSS

THE PASSWORD
Верное решение — получить работу в H.A.R.M. Для этого сперва придется отыскать связного Камала. У местных узнайте, что он носит красную гвоздику в кармане пиджака. Только ни в коем случае не попадайтесь на глаза полиции. В щекотливых ситуациях бросайте блюстителям порядка бананы под ноги.

Камал ждет вас у ресторана. Вам предстоит раздобыть доказательства шантажа, которые находятся в подвале одного из домов. Взамен вы получите деньги, которые придется отдать спятившему Хариджу, требующему плату за проход. Взгляните на карту, и в обозначенном ящике для почты вы найдете жучок. Чтобы попасть в недры индийского отделения H.A.R.M., вам нужен пароль, который знает некто Малпани. Вы можете просто напасть на обывателя или же забраться к нему в дом и установить жучок на телефон.

PLANTING A BUG
Через окно в туалете выскочите на улицу, однако если вас заметят — придется начать все сначала. Установите жучок в офисе начальника и спрячьтесь за перегородкой в углу.



Затем заново прослушайте разговор, нажав Play.

WANTED
Вам необходимо собрать все листовки Wanted, которые развешивает по городу полиция, до того, как их обнаружат жители. Затем отыщите Камала, и вы узнаете кодовую комбинацию от телефонной будки неподалеку от театра. Так вы найдете сварочный инструмент, с помощью которого можно открыть калитку.

EVIL ALLIANCE
Вы должны установить взрывчатки в трех местах, а также заполучить содержимое сейфа. Не забудьте заминировать секретное помещение и разжиться бонусом. Взрывчатка находится в подвале, а сейф расположен за картиной в помещении, откуда показывают фильмы.

VIII. THE ACT OF MURDER

THE VAULT
Вас приняли на работу, поздравляю! Теперь можно порыться в главном сейфе учреждения. Только для начала установите жучки на трех телефонах, подарочная коробка с ними находится на улице. Отыщите дверь с кодовым замком, воспользуйтесь пудреницей и спуститесь вниз. В туалете, кстати, найдутся усыпляющие дротики. Самое сложное – проскочить через ловушку. Верный способ — наступите на первую платформу, вокруг вас все обрушится, и когда все добро станет подниматься, пробегите на противоположную сторону. Раздобудьте информацию, выберитесь на улицу и следуйте к калитке.

CROSSFIRE
Снайперская винтовка — ваш верный друг и помощник. Вновь.



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

INVISIBLE WALLS
Вы с Армстронгом оказались в клетке. Используйте «лак для волос», чтобы оборвать веревку. Магнус попытается выбить дверь и окажется в ловушке.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Вот здесь вам и пригодятся патроны для «Калашникова», так как он мощнее «Томпсонов» с которыми бегают французы.

Когда выберетесь на свободу, первым делом вспомните о друге. Пока Армстронг будет открывать ворота, вам придется расправиться с приспешниками странного француза.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Когда будете проникать на нижний этаж, вначале выстрелите в камеру нейтрализующим ее дротиком, потом в охранника усыпляющим, после этого снимите с него автомат и можете устраивать полный kill&destroy. Обязательно оставьте несколько рожков АК-47 на следующую миссию.

THE GETAWAY
Вот уж чего никто не ожидал. Погоня на велосипедах по узким улочкам индийского города! Правда, сколько бы вы не стреляли, Пьер все равно сбежит.

IX. ICE STATION EVIL

ANTARCTICA
Отыщите разлом в стене. К вам в руки попадет гаечный ключ, кроме того, вы получите дополнительное задание — разыскать информацию о лейтенанте Андерсе. В коридоре перекройте пар с помощью гаечного ключа, найдите на полу предохранитель и возобновите подачу энергии. Откройте решетку и выберитесь на улицу.



Зайдите в главные ворота, и внутри здания вы обнаружите фотку лейтенанта. Возьмите связку ключей с полки, однако тут же пойдет пар. В столе хранится информация о проекте «Омега», пора сваливать.
Появится суперсолдат, и вам придется по трубам проделать путь на улицу. Поднимитесь по лестнице и найдите дверную ручку. Так, вы раздобудете взрывчатку. Проберитесь в основное строение, откройте запертую дверь и прихватите там кусок провода. После этого используйте взрывчатку, и все готово. Правда, Армстронга завалит обломками.

X. THE CURSE OF KALI

PROVING GROUND
В Индию послали суперсолдат, а Кейт, как всегда, должна со всем разобраться. Подорвите стену и спасите гражданина, прострелив замок на двери. Вы наткнетесь на Хариджа, который борется с огнем. У одного из погибших отберите ведро, отыщите кран и затушите пламя водой. Таким же образом спасите второго гражданина. И чуть дальше третьего. После этого вас ждет встреча с Камалом.



XI. THE INTERLOOPERS

UNITY HEADQUARTERS
Ученый должен изобрести метод борьбы с суперсолдатами. Только он где-то очки потерял. Найти их можно в кафетерии. Ожидайте нападения на штаб-квартиру. Вам предстоит обезвредить четыре взрывчатки и перебить всех нарушителей порядка. Доктор Шенкер прячется в помещении недалеко от знака UNITY на первом этаже.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Советую обыскать все возможные комнаты, перед тем как идти за очками доктора, так как после будет не до этого.

XII. UNDERSEA

SUBMARINE BAY
За решеткой на столе лежит ключ. Ваш помощник на первых порах — бесшумный арбалет с прицелом. Поднимитесь наверх и поезжайте на противоположную сторону. Бонусное задание — разыскать копию нового постановления H.A.R.M.

COMMANDER DECK
Суперкомпьютер требует знания документации. Manual v1.0 можно раздобыть следующим образом: карточка находится у устройства Intercom, отыщите нужную дверь, и руководство ваше. Только вот незадача — необходима версия 2.0. Забегите в туалет, замочите Спенсера и заберите у него карточку от другого помещения.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

В начале миссии нырните под воду, на дне вас ожидает подарок.

Вы узнаете, где находится Армстронг. Придерживайтесь компаса.

CREW DECK
В одной из кают отыщите кассетный диктофон, а затем откройте одну из дверей, защищенную голосовым кодом.

LABORATORIES
Ничего сверхсложного, просто найдите выход.

XIII. TERROR IN THE DEEP

ARMSTRONG IN PERIL
Победить Пьера не составит труда, просто внимательно следите за его перемещением по комнате. Дальше вас ждет развилка. Пойдете налево — один уровень, направо — другой.

THE DEVIL AND THE DEEP BLUE SEA
Лучше уж налево. Теперь вам предстоит проделать весь путь назад. Самый сложный момент вас ждет под водой, где вам предстоит позаботиться о себе с помощью сварочного инструмента.

FIRE IN THE HOLE
Побег продолжается. В конце дерните за руку статуэтку главы H.A.R.M., и откроется выход.

XIV. ENDGAME

MAN-HANDLED
Вам предстоит разгромить генератор, убежать из логова и уничтожить суперкомпьютер. Помимо этого, от вас опционально требуется разыскать план вторжения H.A.R.M. на остров Khios.
В комнате Исако вы получите еще задание — найти новый PR-план организации. У озерца из лавы подберите взрывчатку и следуйте направо, к суперкомпьютеру. Налево же — мостик, который приведет вас к генератору. После выполнения всех заданий следуйте назад, теперь к уже открытой двери.

SWEET REVENGE
Сражение с инвалидом Волковым. Без комментариев.

ISAKO'S DEBT
И снова Исако на вашем пути. Все то же самое, что и в прошлый раз, только гораздо серьезнее.

XV. PREEMPTIVE STRIKE

THE FATE OF KHIOS
Вам необходимо победить восемь суперсолдат и потопить подводную лодку. Получите припасы и распишитесь. Выбивaeте гада из строя, а затем всаживаете ему порцию зелья из CT-180.
Найденную взрывчатку прикрепите к скале, и таким образом вы справитесь с подводной лодкой. Найдите Армстронга, и вам предстоит финальная битва с мегасуперсолдатом. Только убивается он также просто, как и остальные. Наслаждайтесь финалом и подсчитывайте свои очки! Так, у кого больше?

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Суперсолдат легче всего выводить из строя с помощью дробовика, который припрятан на уровне.

ПЛАЧУЩИЙ УБИЙЦА (CRYFREEMAN47@MAIL.RU)

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

ПУЛЯ В ЗУБАХ

THE GONTRANNO SANCTUARY

Да, я помню то утро. То чертово утро, когда все началось. Отец Витторио постучался ко мне в дверь, мы прогулялись по дворику, я выполнил все ежедневные упражнения и отправился на исповедь. В дверь монастыря постучались — падре вышел. И не вернулся... Позже я нашел лишь коробку с приветом от местного сицилийского отморозка и требованием в $500.000. Вскоре я уже был на связи с Дианой из Агентства и узнавал адрес этого подонка...

Дополнительная информация: **индекс на сайте: COF10164**

1. ANATHEMA

- **Убить «Дона» Джузеппе Джуллиани**
- **Взять ключ от камеры у Дона**
- **Спасти Витторио в подвале**
- **Выбраться**

Дон Джуллиани совершил непростительный грех. И я его анафема. Убить Дона можно было разными способами. Я мог легко перехватить почтальона, подойти к главному входу в усадьбу и быстро шлепнуть из пистолета с глушаком двух охранников. Дон бы ничего и не заметил и продолжал бы себе играть с клюшкой на балконе — прекрасная мишень.

Также я мог завалить охранника, вышедшего из бокового входа по нужде; проследовать к гаражу со старым красненьким «Порше», взять там снайперскую винтовку и также спокойно его уложить. Но все это было не интересно... да и за ключом все равно бегать пришлось бы...

Я поступил хитрее — сразу направился к заднему входу, где возился с ящиками доставщик, и метким выстрелом в голову уложил его. Переодевшись, я спрятал все оружие в ящик и направился к черному входу. Два охранника подозрительно окинули меня взглядом — наверное, им не понравилась моя прическа, точнее, ее отсутствие — но обыскивать не стали. Воспользовавшись недостаточным вниманием к своей персоне, я пошел дальше, во внутренний двор усадьбы. Там, не привлекая внимания охраны, осторожно поднялся по деревянной лестнице на крышу, откуда перешагнул на балкон офиса Дона...

Зайдя внутрь, я взглянул на карту. Агентство не зря потратилось на спутники — на дисплее было видно, как Дон направляется прямо ко мне. Дождавшись, пока он подойдет к своему столу, я набросился на него с удавкой. Дело оставалось за малым — взять ключ, быстро шлепнуть охранника в коридоре, переодеться,



спокойно пойти на кухню и спуститься в подвал. Падре в камере не было — можно было уходить.

Выбраться можно было двумя способами – пешком либо на «Порше». Только вот для второго способа нужно было шлепнуть еще племянника Дона и забрать у него ключи от машины.

2. ST. PETERSBURG STAKEOUT

- **Открыть ячейку #137**
- **Убить генерала**
- **Выбраться**

Куда увезли падре, в Агентстве так и не выяснили. Но я его найду. Рано или поздно. Я это знаю. Ну а пока самое время вернуться к прежним делишкам. Сейчас я в Питере, еду в метро и пытаюсь не дать одному мещанину заснуть у меня на плече. Да, Советы в свое время не скупились на роскошь — такой красивой архитектуры на простой станции метро в наших краях не встретишь... В ячейке камеры хранения меня ждал прибор ночного видения и СВД. Питаю страсть к СВД...

Я поднялся наверх по эскалатору и свернул в отсек с камерами хранения. Пришлось шлепнуть патрульного. Жаль — питерские менты все-таки — но он не оставил мне другого выбора, да и одежда его была кстати. Отомкнув дверь, я попал в канализацию. Тут у меня было несколько вариантов — вылезти на улицу около поста, укрыться в кузове грузовика и спрыгнуть около дома, где проходила встреча, либо самому пробежать сквозь канализацию... Так или иначе, вскоре я уже стоял неподалеку от здания.

Долго думал, как поступить... Можно было зайти внутрь, перестрелять всю охрану и убить нужного генерала. Однако это было слишком муторно и просто. Все участники встречи хорошо просматривались через окно, да и СВД у меня не зря была — в заброшенном здании напротив, на одном из этажей находилось отличное снайперское гнездо. Оставалось лишь определить цель по сообщениям Дианы, мягко спустить курок на выдохе и спокойно удалиться по направлению к метро.

3. KIROV PARK MEETING

- **Убить генерала**
- **Убить его связного в русской мафии**
- **Выбраться**

Ох, ну ведь бывают плохие люди на свете! Ну убил я одного — не всех же! Зачем вынюхивать — я вам сделал чего?! Правильно, не сделал... Но теперь придется. По очереди. Сначала того, который у русской мафии защиты просит — типа, «Коза Ностра» за меня отомстит и все такое... Ничего, и козу, и козла рядом положим — прямо на встрече.

Несмотря на всю серьезность охраны, сделать это было легко. Ориентируясь по карте, я легко нашел снаряжение — СВД и бомбы. Было два варианта — заминировать машины либо поиграть в снайпера. Так или иначе, путь лежал в канализацию. Подложить бомбу под генеральский ЗИЛ можно было прямо из канализационного люка, а в случае с мафиози пришлось вспомнить мои похождения в Гонконге — убить водителя, переодеться и затем заминировать машину. Снайперское же гнездо находилось в церкви неподалеку — нужно было лишь уложить обоих одним выстрелом.

4. TUBEWAY TORPEDO

- **Убить генерала**
- **Спасти агента**
- **Выбраться вместе с агентом**

Следующий генерал сделал мне честь — заныкался в катакомбы с сотней охранников. Правильно, там крысе и место... Я подобрал снаряжение и сел в грузовик, который доставил меня прямо на место. Сняв охрану, спустился на первый этаж. Там аккуратно накинул на шею охранника удавку, прошел в комнату и переоделся. Далее — на пост наблюдения. Охранники так ничего и не успели толком сообразить — их мозги красиво растеклись по мониторам. Я прошел в соседнюю комнату и расстрелял главный компьютер – о камерах теперь можно было не беспокоиться. Двинулся дальше. Одна из комнат была закрыта — пришлось отомкнуть. Зато внутри находилась офицерская шинель. В комнате по соседству оказалась дырка в стене, через которую ясно просматривалась канализация. После осмотра сей достопримечательности я спустился на второй этаж, прошел мимо комнаты допросов и отомкнул дверь рядом; через стекло всадил две пули в генерала, перебрался через перегородку и освободил пленника. Им оказался мой давний знакомый «Капитан Америка» aka агент Смит. Скоро мы уже подрывали стену, ведущую в канализацию, и бежали от охранников к выходу...



5. INVITATION TO A PARTY

- **Убить генерала**
- **Стащить чемоданчик**
- **Смыться**

Он не пригласил меня на вечеринку — каков урод! Но ничего, мы в отелях бывали — как действовать, знаем. Сначала нужно было раздобыть

форму официанта — бедолага, что курил на пристани, как раз для этого подходил. Отомкнуть дверь к черному входу в посольство не составило труда. Пойти в гараж, а затем на кухню — тоже. Дальше я направился прямо в гостиную. Неподалеку от фортепьяно в одиночестве стоял генерал. Заскучав, он направился к себе в апартаменты — там его и настигла смерть. По карте я легко нашел офис посла, подождал его прихода и шлепнул на пару со спецназовцем. Открыв сейф (комбинация была у посла) и взяв чемоданчик, я направился к выходу. В Агентстве сказали, что лучше было воспользоваться их снаряжением, отравить шампанское и подсунуть бокалы жертвам... Но я уверен — мой способ куда проще.



6. TRACKING HAYAMOTO

- Убить Хаямоту-младшего
- Повесить на труп Хаямоты жучок
- Выбраться

В прошлый раз я разобрался с Триадами, теперь неплохо бы и «Якудзу» на место поставить! Тем более что с этими ребятами совсем легкое и приятное дельце вышло, замочить негодяя с таким «уникальным» именем — настоящая честь. Грубо говоря, ничего, кроме



как нажимать на курок SMG, не требовалось. Зайти в гараж, пройтись по зданию, навалять кучу трупов да всунуть Хаямоте жучок. Или же переодеться в официанта, найти рыбу фугу, вырезать яд, его же запихнуть в порцию для Хаямото, убедиться, что гейша взяла именно ту тарелку... Кому это надо?

7. HIDDEN VALLEY

- Найти секретный вход

Ну вот, Хаямото-старший дал о себе знать. Папаша оказался куда серьезнее сынка. Пробираться к нему пришлось долго. Для начала нужно было найти секретный вход в резиденцию, пробраться в нее и лишь потом замочить самого старика... Невольно вспомнилась Колумбия. На вышках сидели снайперы, каждый метр территории патрулировался... Сначала я, прячась за деревьями, пробрался к грузовику, возле которого валялось мое снаряжение. Убив охранника и переодевшись, я подошел к колодцу и спустился вниз. Там позорной смертью пал еще один охранник. Я снова переоделся, спокойно залез в грузовик и проехал весь путь вплоть до секретного входа. Ответом на все вопросы охранников о моем происхождении становилась пуля в голову.

8. AT THE GATES

- Пробраться в резиденцию Хаямоты

Замок веселой семейки находился под усиленной охраной. И опять снайперские вышки... Только вот деревьев не было. Пришлось взять хитростью — вышибить мозги ближайшему охраннику, позаимствовать у него одежду, взять в руки SMG и пройти мимо вышек. Все входы в резиденцию Хаямоты были оснащены сенсорами. Пришлось вырубить три генератора. Первый находился с восточной стороны комплекса, второй во внутреннем дворе (проход туда открывался после взрыва первого генератора), а третий



в одном из зданий. Проблему составили лишь ниндзя, что сидели на потолочных перекрытиях, да и то только поначалу — такие идиоты мне встретились впервые. Вскоре я был уже на территории замка.

9. SHOGUN SHOWDOWN

- Забрать систему наведения ракет
- Убить Хаямоту-старшего
- Выбраться из замка

Внутри замка было еще больше охранников, чем снаружи. Передвигаться нужно было крайне осторожно, с оружием наготове. Поднять тревогу было недопустимо, оставлять врагов в живых — тоже. Я не стал подниматься по лестнице, а повернул направо и зашел в еле заметную деревянную дверь. Так я попал внутрь здания. Зачищая комнаты, я нашел карточку доступа (на полке в гостиной), с помощью которой проник в хранилище, где взял бомбу и детонатор. Зачистив зону вокруг вертолета, я заминировал его и направился в подвал, где находился музей, одним из экспонатов которого и была система наведения. Теперь можно было пробираться наверх. Способов убить Хаямоту было два — вылезти через окно на одном из этажей и подняться прямо к нему в комнату либо осторожно пробраться к пульту охраны, включить тревогу и смотреть, как жертва с радостью бежит к заминированному вертолету. Что не говорите, а иногда от работы получаешь удовольствие.

10. BASEMENT KILLING

- Найти и убить Чарли
- Смыться

О, да я такое видал в кино! Оригинальная архитектура. А пролет-то между зданиями какой! Жаль, наверху делать нечего — в подвал надо... По старинке, никакого оружия на миссию не взял. Быстро направился в отдел доставки, пошалил там удавкой и затащил тело разносчика на склад. Переодевшись, принял заказ и отправился прямо к лифту. Попав в подвал, я убил одиноко гуляющего полицейского, взял его пистолет и перестрелял всех его коллег в округе. Далее снова подобрал коробку с пиццей и пошел в подвал, в котором сидел обжора Чарли. Нажать на кнопку тревоги он так и не успел... У Чарли оказался близнец, который находился в том же здании, но наверху — к счастью для него в офисе охраны был лифт.



11. THE GRAVEYARD SHIFT

- Разместить устройство для взлома
- Выбраться

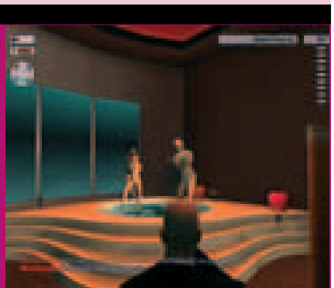
Хех, наверх все же пришлось подняться. Охрана на этаже была очень агрессивной, поэтому я решил устроить кровавую бойню и положить их стройными рядами раз и навсегда. В одной из комнат валялась карточка доступа, которой я открыл первую комнату с электронным замком, после чего повредил охлаждение сервера. Карточка от двери напротив была в комнате администратора. После размещения устройства я расстрелял стекла и спрыгнул на мост между зданиями.



12. THE JACUZZI JOB

- Убить Чарли Сиджана
- Украсть статую
- Украсть деньги

Второй Чарли устроился явно получше. В джакузи с телохранителями... Ах, какие дэвушки! Жаль вот только с пистолетами все... Первым делом пришлось вырубить свет и перестрелять всю охрану, включая девушек. Статуя находилась в центральном помещении, деньги — в комнате в сейфе за картиной. Ну а Чарли расслаблялся в джакузи. После отключения света приехал техник — его я тоже убил, ибо нечего шляться там, где люди работают. Вслед приехала охрана — им из лифта я тоже выйти не дал, после чего убрался оттуда к чертовой матери.



ПЛАЧУЩИЙ УБИЙЦА (CRYFREEMAN47@MAIL.RU)

13. MURDER AT THE BAZAAR

- Убить лейтенанта Ахмеда Джазира
- Взять у него карту с расположением боеголовок
- Убить полковника Мухаммеда Амина
- Взять у него ключ

Ну вот, теперь и с арабами настала очередь разобраться. Действовать нужно было быстро. Я побежал налево, свернул во второй по счету переулок и отомкнул дверь. Лейтенант находился на втором этаже. Пуля в лоб обозначила его мгновенную смерть. В дом тут же влетела охрана — очень важно было их быстро и без шума завалить. Взяв карту и переодевшись, я вышел из дома и направился к желез-



ным воротам. В доме возле них оказалась снайперская винтовка. Я залез на крышу здания. Стоило поднять шум, как полковник бросался к воротам, на пути к которым его и ждала пуля из снайперки... Ключ был в моих руках, и я направился к выходу.

17. THE DEATH OF HANNELORE

- Найти ключ от каморки
- Убить доктора Вон Кампард
- Спрятать тело в каморке
- Мирные граждане не должны пострадать

Теперь нужно было убрать эту очкастую дуру — доктора Кампард. Ее офис очень сильно охранялся. Я позаимствовал одежду у одного из стражей и пробрался во внутренний двор здания. Ориентируясь по карте, я нашел снаряжение и ключ от подсобки. Убить Кампард можно было двумя способами — подсыпав яд в стакан, что стоял на ее столе или просто пустив ей пулю в лоб. Хоть яд и был рядом со снаряжением, я вы-



брал второй вариант. Затащив тело в подсобку, я выбежал во внутренний двор и скрылся в прудике, который вел в канализацию. Так я вернулся к лодке — охрана уже не могла найти меня.

14. MOTORCADE INTERCEPTION

- Найти контактное лицо и взять оружие
- Убить местного Хана
- Не задеть войска ООН

Мне нужно было шустро пробраться к связному, взять у него «слонобойку» и незаметно забраться с ней на здание неподалеку от центральных городских ворот. Когда кортеж Хана в сопровождении джипов ООН появился на горизонте, я убил водителя лимузина, а затем и высокопоставленную цель. Важно было не задеть представителей ООН.

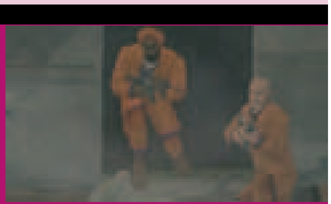


После того, как работа была завершена, я начал прорываться к выходу, коим была дыра в стене.

16. TEMPLE CITY AMBUSH

- Встретиться с контактным лицом

Ну вот, теперь еще и с культом разбираться... Да, как же непросто живется на свете обычному киллеру, пускай и со штрих-кодом на затылке! Связной указал мне месторасположение другого нашего агента — им оказался до смерти перепуганный «Капитан Америка». Он поведал мне о двух наемных убийцах культа, потребовал убить их, сфотографировать трупы и принести фотографии ему. Найти



убийц было легко — на карте они подсвечивались желтым. После проделанной работы агент Смит указал мне на секретный проход...

18. TERMINAL HOSPITALITY

- Убить лидера культа
- Удрать с острова

Настало время покончить с культом. Его глава готовится к хирургической операции в госпитале на неком острове — настало самое время помочь ему умереть. Начал с пристани. Здесь пали первые охранники, чья одежда пришлась очень кстати. Спокойно проследовав к зданию, я обошел его со стороны и отомкнул черный вход. По лестнице я поднялся на крышу, где, не поднимая шума, убил охранников и переоделся. Сориентировавшись по карте, я спустился по лестнице, которая привела меня к моему оборудованию. Взяв ключ и прибор ночного видения, я зашел в соседнюю комнату и надел халат доктора. После этого я вернулся тем же путем и открыл металлическую дверь, что была на первом этаже прямо у черного входа. За ней находились операционные.
Охраны было много, поэтому пришлось применить смекалку — найти генератор. Для этого я отомкнул дверь в одну из комнат, что обозначались на карте лесенкой, и пролез по вентиляции в нужное помещение. Свет погас, я вооружился прибором ночного видения и, прихватив скальпель в кабине-



те напротив комнаты с генератором, вспомнил лучшие кадры из фильма «Молчание ягнят». Вскоре я уже выбирался с острова. Но в конце пути меня встретил знакомый силуэт...

20. REDEMPTION AT GONTRANNO SANCTUARY

- Убить всех телохранителей
- Убить Сергея Заворотко

Мне уже не была важна вся сеть хитросплетений, связавшая Заворотко со всеми произошедшими событиями. Мне было все равно — я просто хотел убить его. И взятый в заложники падре Витторио лишь усилил мое желание. Но сначала нужно было достать оружие. Я ломанулся сквозь град пуль в сарай, где лежало все мое снаряжение и, взяв M60 в руки, перекрошил их всех.
Вскоре я уже орудовал в церкви. Враги пачками падали на пол. Но он остался. И падре вместе с ним. Они оба были в кабинке священника. Я поднялся на пра-

15. TUNNEL RAT

- Проникнуть на базу
- Убить Юзефа Хусейна
- Поднять груз на поверхность

Теперь я знаю, что арабские террористы — пустышки. Достаточно было убить охранника, переодеться, взять у него M60, спуститься вниз, спокойно всех положить и поднять груз на поверхность. Проще пареной репы...

19. ST. PETERSBURG REVISITED

- Убить Сергея Заворотко
- Вернуться в метро

Снова Питер, снова камера хранения, та же улица, тот же дом... Только вот все немного изменилось. Везде машины, автобусы, прохожие... Диана сказала, что это будет моим последним заданием. Я, как и раньше, взял СВД в руки и направился в канализацию. Возле дома, где я устраивал снайперское гнездо, стояли охранники... Аккуратно сняв их, я вошел в здание и поднялся к своему любимому окошку. В здании напротив маячила цель — недолго думая, я нажал на курок.
Ох, как логично... Все с самого начала было не так. Эта охрана у входа... А те-



перь еще и холостые патроны, и картонка в окне вместо человека... Подстава. «Конан Дойля начитались!» – произнес я, входя в здание напротив. Вскоре внутри валялась целая куча трупов, а на втором этаже у окна терпеливо выжидал мой брат за номером 17. Снайпер-неудачник пристально вглядывался в толпу, выискивая меня среди прохожих. Он не успел оглянуться, да и удивиться тоже... В отличие от Заворотко, который явно не ожидал услышать мой голос по рации... Путь обратно был не менее трудным. Даже в метро меня попытались убить...



вый балкон, подобрал с тела одного из врагов Custom Sniper Rifle, прицелился в сердцеобразное окошко на кабинке и выстрелил. Заворотко выбежал в ярости. Теперь я спустился вниз и ждал его появления. Красивый headshot решил исход битвы. Больше я никому не верю.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ПОЛУНОЧНЫЙ ДРАЙВ

Помнится, когда-то на Dreamcast единственным представителем аркадно-гоночного жанра у меня была Midnight GT. Просто потому, что я питаю страсть к бешеным скоростям и обожаю ночное время суток. А игра как раз позволяла прокатиться на шустрых японских концепт-карах по ночным трассам. Теперь ко мне в руки попала игра «Полуночный Драйв», которая является локализованной PC-версией Midnight GT.

Дополнительная информация: **Индекс на сайте: COF7526**

Сразу замечу, что Rage Software снова не разочаровывает в плане графики. Особенно, если выставить все настройки по максимуму.

Для начала на выбор предлагаются четыре авто. Не стоит думать, что они ничем не отличаются друг от друга, кроме своего внешнего убранства. Последняя машина под говорящим за себя названием «Торнадо» развивает заметно большую скорость, чем остальные, однако несколько неустойчива на поворотах. Выбирать ее стоит, только если вы хорошо освоились в игре. А вот первая ласточка «Детендер» хоть и не отличается сверхвысокой скоростью, очень хорошо держит себя на поворотах. Будем считать, что это лучший выбор на начальном этапе, особенно принимая в расчет то, что максимальная скорость не так критична на извилистых дорогах.

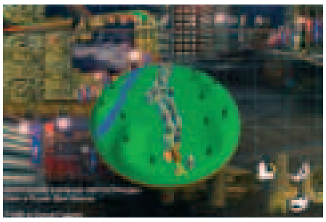
Педаль газа до упора в пол, и прощайте, соперники! Единственное требование — необходимо сперва ознакомиться с трассами. Это можно сделать в меню выбора или же на предлагаемых скриншотах. Тогда, выучив все сложные участки и повороты, вы без особых проблем будете приезжать к финишу первыми. Перед сложным поворотом следует отпустить педаль газа, резко вывернуть руль, и уже на входе в поворот заново утопить педаль, выравнивая, таким образом, машину. С «Детендером» никаких проблем возникнуть не должно, а «Торнадо» придется уделить больше внимания. Помогает установка ручной коробки передач.

Существует один интересный момент — если вы врезались, и как результат потеряли скорость, можете попросту попробовать подставиться под догоняющие вас машины. Они вас подтолкнут, и к тому же это не даст им самим вырваться вперед.

Итак, вызов брошен! Если вы приедете к финишу первым, вам откроют доступ к следующей трассе.

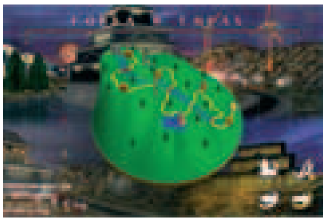
1. ГЛАВНАЯ ДОРОГА

Эдакая разминка. Прямолинейная дорога, которая позволяет разви-



вать относительно большие скорости. Здесь никаких сложностей при прохождении возникнуть не должно.

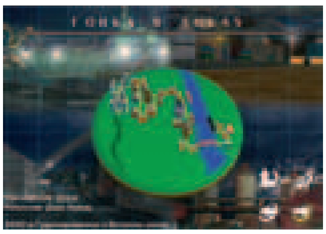
2. ГОНКА В ГОРАХ



Здесь начинаются проблемы, связанные с излишней витиеватостью трассы. Ни в коем случае не следует расслабляться, необходимо быть постоянно сосредоточенным на дороге. Любой поворот может сыграть решающую роль.

3. ГОНКА В ДОКАХ

Настоящее испытание. И все благодаря обилию поворотов под прямым углом. В обязательном

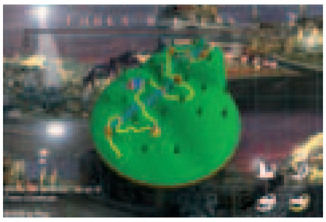




порядке необходимо сбавлять скорость и держать положение под контролем.

4. ГОНКА В ГОРАХ 2

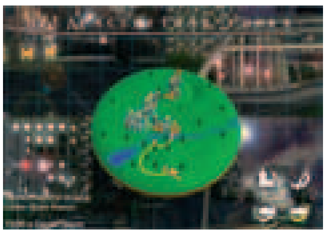
Используйте ту же тактику, что и



при прохождении первой гонки в горах. Не расслабляйтесь!

5. ПРЕДРАССВЕТНАЯ ГОНКА

Здесь вас ждет широкое шоссе, на котором могут проявить себя с лучшей стороны соперники на более быстрых машинах. Самое главное — не допускать ошибок, и тогда, считайте, победа у вас в кармане.



6. СПЕЦЭТАП

В награду за пять пройденных трасс вы получите доступ к спецэтапу. Широкое шоссе, на котором



можно опробовать всю мощность своего двигателя. Единственная заковырка — сложный поворот у ворот замка, на котором можно хорошенько все себе подпортить.

После того как все шесть трасс



будут пройдены, вы получите доступ к новым гоночным авто. Максимальные скорости становятся больше, а значит, и сложность увеличивается. Кто рискнет? ■

[PC]: HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: THE GATHERING STORM



Во время игры нажмите TAB и введите один из нижеприведенных кодов:
nwcRagnarok – проиграть сценарий
nwcValhalla – выиграть сценарий
nwcAmbrosia – получить 200,000 золотых и по 300 единиц всех видов ресурсов
nwcHermes – получить возможность неограниченного передвижения
nwcSacrificeToTheGods – максимальный уровень удачи
nwcPan – максимальный уровень морали
nwcAres – победить в сражении
nwcAchilles – проиграть в сражении
nwcGoSolo – демонстрационный режим
nwcAthena – герой получает необходимое умение
nwcThoth – у героя повышается уровень
nwcIsis – герой выучивает необходимое заклинание
nwcPrometheus – открыть всю карту
nwcCityOfTroy – построить все здания
nwcExcalibur – герой получает Ring Of Greater Negation
nwcTristram – получить в отряд 5 крестоносцев
nwcLancelot – получить в отряд 5 чемпионов
nwcStMichael – получить в отряд 5 ангелов
nwcSevenLittleGuys – получить в отряд 5 гномов
nwcMerlin – получить в отряд 5 магов
nwcCronus – получить в отряд 5 титанов
nwcBlahBlah – получить в отряд 5 вампиров
nwcHades – получить в отряд 5 дьяволов
nwcUnderTheBridge – получить в отряд 5 троллей
nwcKingMinos – получить в отряд 5 минотавров
nwcXanthus – получить в отряд 5 лошадей
nwcFafnir – получить в отряд 5 черных драконов
nwcDoYouSmellBrownies – получить в отряд 5 спрайтов
nwcFenrir – получить в отряд 5 волков
nwcFixMyShoes – получить в отряд 5 эльфов
nwcTheLast – получить в отряд 5 единорогов
nwcRa – получить в отряд 5 фениксов
nwcValkyries – получить в отряд 5 орков-магов
nwcGrendel – получить в отряд 5 бегемотов
nwcPoseidon – получить в отряд 5 морских чудовищ
nwcIAmGod – доступ к читерскому меню

[PC]: NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Почти даром:
Отыщите в директории игры в папке /cars файл cars.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите параметры price= и nfsprice= и измените их значения на 10. Теперь любая машина в игре будет стоит $10.
Шустрые тачки:
Отыщите в директории игры в папке /cars файл cars.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите параметр mass= и измените его значение на 100. Машины станут ездить гораздо быстрее.
Dodge Viper GTS:
Наберите 2 миллиона очков, и вы получите NFS-модель Dodge Viper GTS.
Lamborghini Murcielago:
Наберите 3 миллиона очков, и вы получите NFS-модель Lamborghini Murcielago.

[PC]: PROJECT NOMADS

Больше артефактов:
Отыщите в директории игры в папке \project nomads\run\save файл slot#.n со своей сохраненный игрой и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Найдите строку «.setmaxartefacts» и измените ее на «.setmaxartefacts 6».

[PC]: INCOMING

Введите во время игры один из нижеприведенных кодов, удерживая клавишу SHIFT:
invulnerability – неуязвимость
haveall – активировать все читы
easyshoot – уничтожение с первого выстрела
infinitelives – неограниченное количество жизней
cheatkey – задействовать функциональные клавиши
F2 – уничтожение с первого выстрела
F3 – неуязвимость
F4 – неограниченное количество жизней
F5 – неограниченный боекомплект
F6 – получить бомбы
F7 – выйти из игры
F8 – сохранить игру
F9 – загрузить игру
F11 – начать миссию заново

[PC]: HEAVY METAL F.A.K.K.2

Выберите в меню опцию Video/Audio, затем зайдите в раздел Advanced и поставьте галочку напротив Console. Теперь во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), а затем введите один из нижеприведенных кодов для того, чтобы активировать нужный чит:



god – режим Бога
notarget – отключить AI противников
health 100 – восполнить здоровье
noclip – режим прохождения сквозь стены
wuss – получить все оружие
give all – получить все оружие и предметы
hide – невидимость
show – отключить невидимость
map <название> – загрузить указанный уровень
spawn <название> – получить указанный предмет

[PS2]: HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



Выбор уровня:
В главном меню нажмите R2, L2, ▲, ▼, (■), (▲), (●).
Пропустить уровень:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), L3, (●), (✕), (●), (✕). Введите этот код сразу же после загрузки уровня, чтобы получить рейтинг Silent Assassin.
Режим Бога:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), R2, L2, R1, L1.
Получить все оружие:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), ▲, (■), (✕).
Восполнить здоровье:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), ▲, ▼.
Режим Slow Motion:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), ▲, L2.
Изменить гравитацию:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), L2, L2.
Режим Bomb:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), ▲, L1.
Режим Megaforce:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), R2, R2. Начните уровень заново, чтобы снять эффект.
Режим Nailgun:
Во время игры нажмите R2, L2, ▲, ▼, (✕), L1, L1. Любое оружие при активированном чите будет прибивать людей к стенам.

[PS2]: THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS



Все коды необходимо вводить, поставив игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2. В подтверждение того, что чит был активирован, вы услышите характерный звук.
Восполнить здоровье: Нажмите (▲), ▼, (✕), ▲.
Восполнить амуницию: Нажмите (✕), ▼, (▲), ▲.
Получить 1000 очков опыта: Нажмите (✕), ▼, ▼, ▼.
Умения второго уровня: Нажмите (●), ▶, (●), ▶.
Умения третьего уровня: Нажмите (▲), ▲, (▲), ▲.
Умения четвертого уровня: Нажмите (■), ◀, (■), ◀.
Умения пятого уровня: Нажмите (✕), (✕), ▼, ▼.
Неуязвимость: Нажмите (▲), (■), (✕), (●).
Маленькие противники: Нажмите (▲), (▲), (✕), (✕).
Режим Slow motion: Нажмите (▲), (●), (✕), (■).

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

[PS2]: ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Так же, как и первая игра серии, Onimusha 2: Samurai's Destiny таит в себе кучу любопытных секретов. В сегодняшнем выпуске нашей рубрики мы расскажем обо всех интересных фишках, которые можно заполучить в этом хитовом продолжении.

1. От сложного к простому

Easy. Во-первых, для тех, кому приходится в игре несладко, существует легкий уровень сложности. Чтобы получить к нему доступ, перед или во время сражения с боссом Ginghamphatts 1 вы должны использовать Continue три раза подряд. Тогда вам сделают предложение продолжить игру на легком уровне сложности.

Hard. После того, как игра будет пройдена на Normal, вы получите возможность испытать свои силы на Hard. Количество монстров на уровнях заметно возрастет, да и появляться они станут чаще. Помимо этого, для апгрейда оружия и доспехов требуется гораздо больше красных душ. Но и это еще не все. Количество выпадаемых из поверженных противников все тех же красных душ значительно сократится. Hard – однозначный вызов.

Ultimate. Пройдите игру на уровне сложности Hard, и вы получите доступ к режиму Ultimate Mode. У вас максимально прокачаны доспехи и оружие, имеется отличный меч Rekka-Ken, кроме того, в походной сумочке Дзюбэя можно обнаружить 30 Perfect Medicines, 10 Talismans, лук, неограниченное количество простых и огненных стрел, а также патронов. Ну, и запасы маны, стало быть, тоже неисчерпаемы. Ода Нобунага трепещет от страха.

2. Альтернативный костюм Оюю

Для того, чтобы Оюю получила альтернативную одежку, вы должны пройти игру несколько раз подряд и увидеть собственными глазами 100% сценарных видео-роликов. То бишь, сюжетная линия для каждого персонажа должна быть выполнена на 100%: Экей, Магоичи, Котаро и Оюю. Для этого существует так называемая система дружбы. Вы можете презентовать персонажам различные вещички, и, уделяя больше внимания определенному герою, вы заметите, как он станет чаще приходить к вам на помощь во время сложных поединков с противниками. В связи с этим меняется и сюжетная линия игры.

3. Альтернативный костюм Дзюбэя

Одежку для Дзюбея получить еще сложнее, чем костюм для Оюю. Прежде всего, необходимо найти предмет Fashionable Goods на последнем 21-ом этаже Purple Phantom Realm. Ну и самое главное после этого – завершить игру и получить заветный S-Rank. А это совсем не легко. Фиолетовый Purple Realm – последний из четырех подобных миров находится в Gifu Castle. Из этого следует, что и противники там самые мощные. Зато помимо нужного предмета, вы получите еще и огненный меч Rekka-Ken.

Для того, чтобы получить S-Rank, необходимо набрать за игру 54 очка, исходя из нижеследующих параметров:

Время игры:
4:59 или меньше -> 10 очков
от 5:00 до 6:59 -> 7 очков
от 7:00 до 8:59 -> 5 очков
9:00 или больше -> 3 очка

Количество собранных душ:
120.000 или больше -> 10 очков
от 80.000 до 119.999 -> 7 очков
от 40.000 до 79.999 -> 5 очков
39.999 или меньше -> 3 очка

Количество поверженных противников:
900 или больше -> 10 очков
от 600 до 899 -> 7 очков
от 300 до 599 -> 5 очков
299 или меньше -> 3 очка

Количество выполненных Issen-атак:
450 или больше -> 10 очков
от 300 до 449 -> 7 очков
от 150 до 299 -> 5 очков
149 или меньше -> 3 очка

Количество пройденных этажей Phantom Realm:
41 -> 10 очков
от 30 до 40 -> 7 очков
от 20 до 29 -> 5 очков
19 или меньше -> 3 очка

Процент полученных сценариев за игру:
65% или больше -> 10 очков
от 60% до 64 % -> 7 очков
от 55% до 59% -> 5 очков
54% или меньше -> 3 очков

4. Oni Team

Пройдите игру на Normal, и вы получите доступ к режиму Team Oni. В этой мини-игре насчитывается 20 уровней, и основная особенность заключается в том, что вы можете переключаться между пятью персонажами (конечно, если вы до этого вы дружили с ними в обычной игре). Со временем жизненная энергия героев уменьшается, также как и в Oni Spirits из оригинальной Onimusha. Вам необходимо уничтожать противников, и при этом не забывать разбивать синенькие вазы, в которых хранятся желтые души, восполняющие здоровье. Меняйте персонажей с надлежащей ответственностью, изучив их сильные и слабые стороны.

5. Critical Mode

Выиграйте мини-игру Oni Team, и откроется режим Critical Mode, в котором вы должны убивать монстров исключительно Issen-атаками. Вот это уже для настоящих hardcore-фанатов.

6. Man in Black

Забавная мини-игра, доступ к которой можно получить, завершив сюжетную часть на Normal. Вы играете за парня в черном костюме, который к тому же носит солнцезащитные очки, шляпу и оранжевую рубашку с белым галстуком. Правда, резиновая палка героя не способна причинять вреда противникам, и служит несколько в других целях – расчищать путь. Вам необходимо пробежать небольшой участок из игры и собрать 20 бобин с фильмами, которые разбросаны по округе. После этого вы сможете просмотреть сценки из игры, в которых вместо Дзюбэя играет этот самый парень в черном пиджаке. Выглядит все просто на ура!

7. Трейлер Onimusha 3

Завершите игру на Normal, и вам продемонстрируют видео-трейлер Onimusha 3, заключительной части трилогии. Хотя я бы назвал его скорее тизером, так как ничего конкретного нам опять же не показывают. В любом случае вы можете присоединиться к толпам фанатов, обсуждающих на форумах в Интернете каждый его кадр.

8. Puzzle Phantom Realm

Соберите во время игры все 18 артов, и вы откроете режим Puzzle Phantom Realm.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

МАГИЯ КРУГЛЫХ ЧИСЕЛ ОТ intel

На днях корпорация Intel сообщила прессе о скором выходе нового процессора Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 GHz. По данным Intel пики продаж процессоров сосредоточены вокруг «магических чисел». Такими числами были 1GHz и 2GHz. Поэтому на новое «магическое число» 3 GHz Intel возлагает большие надежды.

Кроме высокой тактовой частоты процессор порадует еще одной новинкой: технологией Hyper-Threading, позволяющей разбить физический процессор на два логических. Фактически операционная система будет воспринимать новый Pentium 4 3,06GHz как два процессора. Поэтому самые популярные операционные системы были специально доработаны. В неофициальной беседе представитель Intel признался сотрудникам test_lab, что это очередной шаг к многопроцессорным домашним и офисным ПК. Недалек тот день, когда большинство ПК станут многопроцессорными. Причем несколько кристаллов, скорее всего, будут упакованы в один корпус.

Естественно для нового процессора понадобятся специальные чипсеты с поддержкой HT, все чипсеты Intel с поддержкой 553 MHz на системной шине подойдут (кроме 854G). Intel предлагает такие решения в новых наборах микросхем 845GE, 845PE, 845GV. Также понадобится скоростная память, специальный блок питания, специальная система охлаждения и специальный корпус. Закрадываются серьезные опасения, что в ближайшее время уже нельзя будет собрать компьютер из комплектующих разных фирм.

НЕПЛОХОЙ NOMAD



Довольно необычный портативный принтер NOMAD выпустила компания Mobile Command Systems. Принтер обладает весьма скромными габаритами, так что его можно легко носить с собой. Для печати используется рулон бумаги шириной всего в 108 мм. Печать может происходить и при весьма неблагоприятных условиях, например, при интенсивном беге или езде. Принтер имеет несколько интерфейсов флэш-карт, а драйверы (для Palm OS, Pocket PC 2002 и Windows) записываются непосредственно во флэш-память. Поэтому никаких проблем с модернизацией и загрузкой новых драйверов возникнуть не должно. Помимо принтера, в комплект поставки может быть включен сканер штрих-кода, подключающийся к одному из разъемов, а также модуль Bluetooth и 802.11b.

Athlon XP – НОВЫЙ РЫВОК

На пресс-брифинге корпорация AMD представила журналистам процессоры AMD Athlon XP 2700+ и AMD Athlon XP 2800+. Как утверждает представитель AMD, Athlon XP 2800+ – это самый быстродействующий на сегодняшний день процессор для ПК в мире. AMD считают, что производительность процессоров измеряется не только тактовой частотой, но еще и количеством команд, которые процессор может выполнить за такт. С целью развеять «миф о мегагерцах» корпорация инициировала проект True Performance Initiative (TPI – Инициатива Реальной Производительности), о котором на брифинге тоже упоминалось.

Что же касается достоинств представленных процессоров, то в первую очередь это, конечно, усовершенствованная системная шина с тактовой частотой 333 MHz, а также технология x86-64, обеспечивающая поддержку 64-разрядных приложений (в первую очередь ОС). Athlon XP 2700+ появятся в продаже ближе к второй половине ноября, а Athlon XP 2800+ в России до следующего года не ожидается.



22-ДЮЙМОВОЕ СЧАСТЬЕ

Хорошо зарекомендовавшая себя компания IIYAMA начала поставки своего нового монитора — Vision Master Pro 513, оснащенного кинескопом DiamondTron NF (от Mitsubishi) с шагом апертурной решетки 0,24 мм. Максимальное разрешение — 1920x1440 при частоте регенерации 72 Hz. Рекомендованное разрешение тоже немаленькое и составляет целых 1600x1200 при частоте в 85 Hz. Полоса пропускания видеосигнала – 280 MHz. Также имеются и два видеовхода D-Sub15. Естественно, монитор соответствует стандарту TCO 99 плюс эргономическому стандарту MPR III. Стоит новый монитор около $820.

GAINWARD ВЫХОДИТ НА ПОЛКИ МАГАЗИНОВ

На днях прошла пресс-конференция одного из лидеров рынка видеокарт — компании Gainward, организованная компанией Atlantic Computers, эксклюзивным поставщиком видеокарт под маркой Gainward. Ранее Gainward занималась только OEM-поставками своих продуктов. С недавних пор эта компания решила производить видеокарты для розничной продажи. В первую очередь эти продукты поступили на немецкий и британский рынки. На российский рынок они начали поступать только полгода назад, тем не менее, компания считает российский рынок третьим по размеру в Европе, а также наиболее быстрорастущим.

ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЫХ ВИДЕОКАРТ

ПОЛНОЕ 3D-УСКОРЕНИЕ!

test_lab выражает благодарность компаниям IMPEX Neo Group (www.neo.ru), «Атлантик Компьютерс» (www.atlantic.ru) и «Остров Формоза» (www.island-formoza.ru) за предоставленное на тестирование оборудование.

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

Можно долго спорить, апгрейд какого составляющего ПК прибавит производительности в компьютерных играх, но фактом остается то, что без хорошего 3D-ускорителя невозможно играть ни в одну современную игру. Так что если вы хотя бы иногда играете, то рано или поздно вам придется отправиться в магазин за этим необходимым для любого геймерского компьютера устройством. Предупреждая ваше замешательство при виде полки с десятком красочных коробочек, мы провели тестирование свежих видеокарт, которое вам с удовольствием и представляем.

ATI RADEON 9700 PRO

Начнем, пожалуй, с чипсета, активно претендующего на звание самого производительного на сегодняшний день решения, по крайней мере, подавляющее большинство сотрудников test_lab в этом уверены. Давайте посмотрим, за счет чего ATI Radeon 9700 Pro завоевал наши симпатии.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

Технология изготовления – 0.15 мкм;
Число транзисторов – ~110 млн;
Тактовая частота – 325 MHz;
Шина памяти – 256 бит DDR SDRAM;
Максимальный объем видеопамяти – 256 MB;
Тактовая частота видеопамяти – 620 MHz;
Поддержка AGP 2X, 4X, 8X и Universal AGP 3.0 (2X/4X/8X);
Восемь пиксельных конвейеров (технология SMARTSHADER 2.0);
Один блок выборки текстур в каждом пиксельном процессоре;
Поддержка билинейной, трилинейной, анизотропной и сочетания трилинейной и анизотропной фильтрации текстур;
Четыре вершинных конвейера (технология SMARTSHADER 2.0);
Поддержка полноэкранного сглаживания (технология SMOOTHVISION 2.0);
Поддержка технологии TRUFORM 2.0;
Поддержка технологии HyperZ III;
Поддержка технологии VIDEOSHADER;
Поддержка технологии FULLSTREAM;
Аппаратная декомпрессия DVD, адаптивный деинтерлейсинг, компенсация движения;
Два CRT-контроллера;
Два RAMDAC с частотой 400 MHz.

Как видно из характеристик, в этом чипсете использовано очень много новых технологий. Давайте попробуем в них разобраться. SMARTSHADER 2.0 – это не что иное, как пиксельные и вершинные процессоры, удовлетворяющие требованиям Microsoft DirectX9 и, соответственно, задействованы на полную мощь они будут только после полноценного релиза этого API. SMOOTHVISION 2.0 же является новым методом полноэкранного сглаживания, который позволяет убирать «ступеньки» на границах полигонов. Причем именно на границах, что значительно снижает нагрузку на шину памяти и увеличивает тем самым производительность в играх с настройками «по максимуму». Также SMOOTHVISION 2.0 может работать при любых высоких разрешениях, чем не могут похвастаться большинство современных видеокартк.

TRUFORM 2.0 – это логическое продолжение технологии ATI TRUFORM, суть которой заключается в получении от игры информации о полигонах и последующем преобразовании кривых поверхности в гораздо более реалистичные. Персонажи и объекты в играх, «обработанные» TRUFORM 2.0, выглядят как живые.



POWERCOLOR EVIL COMMANDO 2 (ATI RADEON 9700 PRO) - $ 350

HyperZ III повышает эффективность использования пропускной способности видеопамяти за счет прорисовки только тех пикселей, которые находятся в поле зрения наблюдателя. Технология VIDEOSHADER позволяет задействовать пиксельные шейдеры для обработки видеопотока, что избавляет его от многочисленных артефактов, а также улучшает цветопередачу и подавляет «шумы». А фильтрацией ошибок компрессии MPEG4/DivX занимается технология FULLSTREAM.

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА
Материнская плата: MSI K7T266 Pro2-A (MS-6380E Ver1.0);
Процессор: AMD AThlon 1800+ XP;
Память: NCP 512 MB DDR;
Жесткий диск: Maxtor D740X-6L (19,5 GB);
ОС: Windows XP Home Edition (build 2600).
Использовались драйвера устройств, поставляемые в комплекте.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМЫХ ВИДЕОКАРТ
Soltek GeForce4 Ti 4600
Soltek Xabre 400
Gainward PowerPack! Ultra/750 XP GeForce 4 Ti 4600
Gainward PowerPack! Ultra/650 XP GeForce 4 Ti 4200
PowerColor ATI Radeon 9700 Pro
PowerColor ATI Radeon 9000 Pro
ASUS GeForce4 Ti 4200
Matrox Parhelia 128 MB
Chaintech GeForce4 MX 460

POWERCOLOR EVIL COMMANDO 2 (ATI RADEON 9700 PRO)

PowerColor Evil Commando 2 является типичным представителем видеокарт на основе ATI Radeon 9700 Pro. Карта упакована в симпатичную картонную коробку, под которой скрывается не менее симпатичный чемоданчик с видеокартой и сопутствующей комплектацией: диск с драйверами и ПО, руководство пользователя и комплект кабелей и переходников (DVI-I -> D-SUB, S-Video -> RCA, S-Video и RCA), а также специальный кабель для дополнительного питания на плате (без него она работать не будет). Тактовая частота работы чипсета соответствует рекомендациям ATI и составляет положенные 325 MHz. От перегрева ядро охраняет мощный кулер с массивным радиатором. Объем памяти: 128 MB DDR SDRAM от SAMSUNG с тактовой частотой в 620 MHz и с временем цикла в 2.8 нс – такая память обеспечит солидную производительность в большинстве игр. Ну а в заключении достоинств PowerColor Evil Commando 2 следует отметить наличие разъемов D-SUB, DVI-I и S-Video, поддерживающих подключение к монитору по цифровому и аналоговому интерфейсу, а также к телевизору по композитному или S-Video кабелю.

ATI RADEON 9000 PRO

Этот чипсет не такой мощный, как предыдущий, но тоже достаточно производительный. Пришел он, по замыслу маркетологов ATI, на смену

ПИКСЕЛЬНЫЕ И ВЕРШИННЫЕ ШЕЙДЕРЫ

Пиксельные шейдеры — это небольшие программы, которые изменяют атрибуты отдельных пикселей, что позволяет создавать очень реалистичное освещение и разнообразные эффекты с ним. Вершинные шейдеры же занимаются модификацией вертексных данных, благодаря которым и появляются все новые и новые эффекты типа анимированных объектов, игры света и тени, реалистичных взрывов, продвинутой анимации выражения лица с синхронизацией движений губ в такт речи и так далее.

недорого чипсета RADEON 7500, а основан на базе прошлого лидера в линейке видеокарт – RADEON 8500.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

Технология изготовления – 0.15 мкм;
Тактовая частота – 275 MHz;
Шина памяти – 128 бит DDR SDRAM;
Максимальный объем видеопамяти – 128 MB;
Тактовая частота видеопамяти – 550 MHz;
Поддержка AGP 2X, 4X , 8X и Universal AGP 3.0 (2X/4X/8X);
Четыре пиксельных конвейера;
Один текстурный модуль в конвейере;
Поддержка билинейной, трилинейной и анизотропной фильтрации текстур;
Поддержка полноэкранного сглаживания (технология SMOOTHVISION);
Поддержка пиксельных шейдеров (по спецификациям DirectX8.1);
Поддержка вершинных шейдеров (по спецификациям DirectX8.1);
Поддержка технологии HyperZ II;
Поддержка мультимониторных конфигураций;
Поддержка технологии HYDRAVISION (менеджмент окон и рабочих столов);
Два RAMDAC с частотой 400 MHz.

Как видно, характеристики чипсета ATI Radeon 9000 Pro довольно впечатляющие, что позволяет не беспокоиться за производительность в современных играх. А вот как он проявит себя на фоне конкурентов, покажут только тесты.

POWERCOLOR EVIL COMMANDO (ATI RADEON 9000 PRO)

Еще один «коммандо» от PowerColor, только рангом пониже. Частота чипсета и памяти – 275/550 MHz, что соответствует эталонным нормативам. Объем памяти – 64 DDR SDRAM от Hynix со временем цикла 3.3 нс. Сама же карта упакована во все тот же симпатичный чемоданчик вместе с компакт-диском с драйверами, переходниками (S-Video-to-RCA и DVI-to-d-Sub) и видеошнурами. Чипсет охлаждается мощным кулером с большим радиатором, поэтому всевозможных неприятностей с перегревом быть не должно. Набор интерфейсных разъемов выполнен в лучших традициях ATI: VGA, DVI и TV-out (S-Video).



POWERCOLOR EVIL COMMANDO (ATI RADEON 9000 PRO) - $ 105

NVIDIA GEFORCE 4 TI 4600

Теперь настала очередь посмотреть, какой high-end-чип нам предлагает NVIDIA. Его название вы уже наверняка слышали: GeForce4 или, по внутренней классификации – NV25.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

Технология изготовления – 0.15 мкм;
Число транзисторов – ~63 млн.;
Тактовая частота – 300 MHz;
Шина памяти – 128 бит DDR SDRAM;
Тактовая частота видеопамяти – 650 MHz;
Четыре пиксельных конвейера;
Два текстурных блока на конвейер;
Поддержка билинейной, трилинейной, анизотропной и сочетания трилинейной и анизотропной фильтрации текстур;
Поддержка полноэкранного сглаживания (мультисэмплинг 2x, 4x, Quincunx, 4xS);
Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров;
Поддержка поверхностей высокого порядка (RT-Patches);
Поддержка технологии оптимизации видеопамяти (Z Occlusion Culling, Z Compression, Fast Z Clear, Memory Precharge);
Поддержка технологии nFinite FX2;
Поддержка технологии AccuView;
Поддержка двухмониторных конфигураций;
Аппаратная декомпрессия DVD;
Два RAMDAC с частотой 350 MHz.

Итак, по сравнению с третьим GeForce'ом у четвертой модели увеличились не только тактовые частоты, но и произошел целый ряд архитектурных изменений. Начнем с основных. У GeForce4 встроено два блока вершинных шейдеров (впрочем, как и у GeForce3), но работают они параллельно, в результате чего увеличивается их скорость обработки. Также увеличилось количество инструкций в блоке пиксельных шейдеров. Появился новый метод сглаживания изображения – 4xS плюс были улучшены другие методы антиалиасинга.

Еще следует отметить технологию оптимизации видеопамяти, основанной на улучшении системы кэширования, алгоритме отброса невидимых поверхностей и сжатия/очистки Z-буфера (подобно технологии HyperZ от ATI). Что касается 2D-составляющей чипсета, то тут появилось два RAMDAC (с частотой 350 MHz), контроллер TV Out и TDMS трансмиттер для работы с цифровыми панелями с DVI-интерфейсом. Теперь рассмотрим особенности новых заявленных технологий. nFinite FX2 – это, по сути, лишь название всех новых возможностей шейдеров GeForce4, к которым добавились методы наложения рельефных текстур и их качество исполнения. AccuView – это варианты полноэкранного сглаживания: 2x, Quincunx, 4x и новый метод 4xS плюс анизотропная фильтрация. С помощью AccuView удалось улучшить как качество сглаживания, так и производительность при ее использовании. Ну и последний штрих к картине с GeForce4 – технология nView, позволяющая выводить изображение на два монитора. При подключении двух мониторов (вместо второго монитора может использоваться цифровая панель или телевизор) nView позволит работать в режимах Clone, Zoom, Horizontal Span или Vertical Span, одновременно управляя изображениями на них (работа с окнами и диалогами, настройка эффектов/горячих клавиш и прочее).



GAINWARD POWERPACK! ULTRA/ 750 XP GEFORCE 4 TI 4600 - $ 330

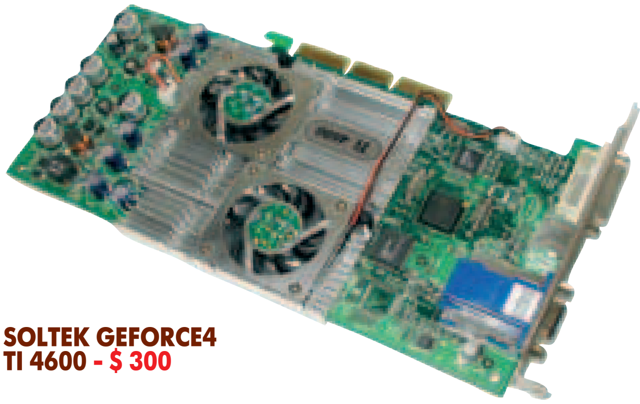
GAINWARD POWERPACK! ULTRA/750 XP GEFORCE 4 TI 4600

Эта видеокарта основана на чипсете NVIDIA GeForce4 Ti4600 с соответствующими рекомендуемыми NVIDIA тактовыми частотами ядра и памяти: 300/650 MHz. Комплектация у PowerPack! Ultra/750 XP на высоте! В нее входят: руководство пользователя, диски с драйверами и ПО, игрой Serious Sam, программами для качественного просмотра DVD – InterVideo WinDVD и редактирования/захвата видео – InterVideo WinProducer и WinCoder. Также присутствуют все необходимые и не очень переходники с кабелями: два переходника DVI-I -> VGA, переходник с комбинированного разъема Video-In/Video-Out на разъемы RCA/S-Video и RCA/S-Video для вывода изображения. Помимо этого, в комплект входит четырехканальный контроллер IEEE1394 (FireWire) на чипе VT6306 от VIA, так что работа с цифровым видео должна быть максимально комфортной. Сама же плата выполнена в красных тонах, даже радиаторы на ядре и памяти покрашены соответствующе. Кстати, память на видеокарте 128 MB DDR SDRAM от SAMSUNG с временем цикла 2.8 нс. Прикрыта она радиаторами, что говорит о серьезном уровне охлаждения и неплохом разгонном потенциале.

SOLTEK GEFORCE4 TI 4600

Еще одна видеокарта на основе NVIDIA GeForce4 Ti4600. Только на этот раз от Soltek. Коробка имеет рельефное изображение и яркую окраску, что сразу привлекает к ней внимание потенциальных покупателей. В самой коробке, помимо видеокарты, лежит руководство пользователя, диск с драйверами и утилитами, CyberLink Power Director (для VIVO), PowerDVD XP, традиционный Serious Sam, переходник DVI-to-VGA и переходник-разветвитель для VIVO (Video-In Video-Out). Видеокарта имеет вполне предсказуемые спецификации – частота чипа и памяти составляет 300/650

ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЫХ ВИДЕОКАРТ



SOLTEK GEFORCE4 TI 4600 - $ 300

ПИКСЕЛИ, ТЕКСТУРЫ, ПОЛИГОНЫ...

Собственно, пиксель – это самый мелкий объект на картинке. Текстуры же состоят из пикселей и на основе их создают изображение на полигонах в 3D. Полигоны (они же многоугольники или замкнутые двумерные фигуры) комбинируются с себе подобными, в результате чего мы наблюдаем многообразие моделей в необъятном мире 3D.



ASUS GEFORCE4 TI 4200 - $ 185

MHz. Память от Samsung со временем цикла 2.8 нс, что говорит о неплохом разгонном потенциале карточки. В подтверждении этому достаточно только взглянуть на огромный радиатор с двумя вентиляторами.

NVIDIA GEFORCE 4 TI 4200

GeForce4 Ti4200 – это самая младшая и доступная по цене модель в линейке четвертых GeForce'ов. По замыслу производителя, этот чипсет должен обеспечивать солидную производительность за небольшие деньги. Посмотрим, насколько это удастся...

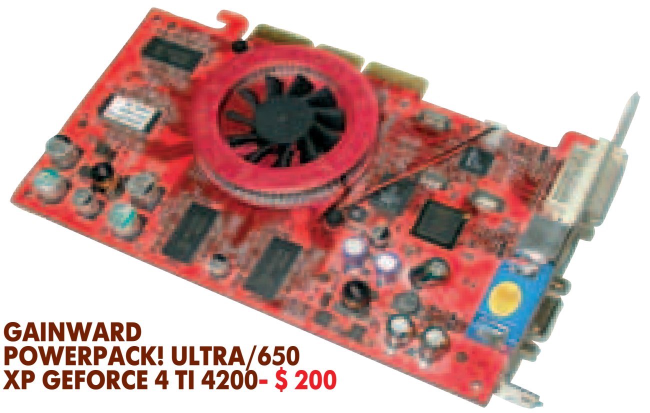
ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

Технология изготовления – 0.15 мкм;
Число транзисторов – ~63 млн.;
Тактовая частота – 250 МГц;
Шина памяти – 128 бит DDR SDRAM;
Тактовая частота видеопамяти – 444 МГц у 128 МБ DDR и 500МГц у 64 МБ DDR;
Четыре пиксельных конвейера;
Два текстурных блока на конвейер;
Поддержка билинейной, трилинейной, анизотропной и сочетания трилинейной и анизотропной фильтрации текстур;
Поддержка полноэкранного сглаживания (мультисэмплинг 2x, 4x, Quincunx, 4xS);
Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров;
Поддержка поверхностей высокого порядка (RT-Patches);
Поддержка технологии оптимизации видеопамяти (Z Occlusion Culling, Z Compression, Fast Z Clear, Memory Precharge);
Поддержка технологии nFinite FX2;
Поддержка технологии AccuView;
Поддержка двухмониторных конфигураций;
Аппаратная декомпрессия DVD;
Два RAMDAC с частотой 350 МГц.

Взглянув на спецификации можно понять, что чипсет GeForce 4 Ti 4200 не понес никаких архитектурных потерь, а лишь расстался с некоторым количеством драгоценных мегагерц от чипсета и видеопамяти. У видеокарт со 128 MB памяти тактовая частота составляет 444 MHz, а со 64 MB – 500 MHz. Частота ядра чипсета – 250 MHz, что на 50 MHz меньше, чем у старшего в линейке Ti 4600. Вот, пожалуй, и все существенные различия. Теперь остается только посмотреть, как производители видеокарт реализовали его в своих продуктах.

GAINWARD POWERPACK! ULTRA/650 XP GEFORCE 4 TI 4200

Еще одна плата от Gainward на основе GeForce 4 Ti 4200. В комплекте: руководство пользователя, диски с драйверами/утилитами/ПО (WinDVD, WinProducer и WinCoder от InterVideo) и переходник с комбинированного разъема Video-In/Video-Out на 2 S-Video и 2 RCA. Подсоединить Gainward Ultra/650 XP можно через разъемы VGA, DVI-I и Video-In/Video-Out. Тактовые частоты, как и положено, составляют 250/444 MHz для ядра и видеопамяти. Чипсеты памяти общим объемом в 128 MB и с временем цикла 4 нс. Сами чипсеты не охлаждаются дополнительными радиаторами, что позволит добиться выдающихся результатов в разгоне. Зато чипсет прикрыт достаточно эффективным кулером с радиатором, так что работа Gainward Ultra/650 XP должна быть стабильной.



GAINWARD POWERPACK! ULTRA/650 XP GEFORCE 4 TI 4200- $ 200

ASUS GEFORCE4 TI 4200

Видеокарты от ASUS всегда славились своим безупречным качеством и высокими скоростными характеристиками. Поэтому нам было очень интересно посмотреть, что ей удалось «выжать» из чипсета GeForce4 Ti 4200. Еще больше подогревала интерес к карте приставка «Delux» на стильной коробке. Кстати, комплектация у платы весьма богатая и включает в себя: толстое руководство пользователя, несколько дисков с драйверами, утилитами, разнообразным ПО (CyberLink VideoLive Mail, InterVideo WinCoder/WinProducer, ASUS DVD2000) и играми; переходник DVI-to-VGA, а также переходник-разветвитель для VIVO. Сама карта работает на повышенных частотах: 550 MHz – память, 260 MHz – чипсет. Впрочем, делает она это весьма успешно, без сбоев и зависаний (сказывается весьма достойное охлаждение). Модули памяти использованы от Samsung (объем – 128 MB) со временем цикла 3.3 нс.

NVIDIA GEFORCE 4 MX 460

Этот чипсет по замыслу NVIDIA должен быть лидером среди бюджетных видеокарт, как в свое время GeForce 2 MX. А вот далеко ли он ушел от своего предшественника, нам еще предстоит выяснить. Для начала же изучим его спецификации.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

Технология изготовления – 0.15 мкм;
Тактовая частота – 300 МГц;
Шина памяти – 128 бит DDR SDRAM;
Тактовая частота видеопамяти – 550 МГц;
Два пиксельных конвейера;
Два текстурных блока на конвейер;
Поддержка билинейной, трилинейной, анизотропной фильтрации;
Поддержка полноэкранного сглаживания;
Поддержка вершинных шейдеров;
Поддержка технологии оптимизации видеопамяти;
Поддержка двухмониторных конфигураций;
Аппаратная декомпрессия DVD;
Два встроенных RAMDAC с частотой 350 МГц.

Исходя из характеристик, можно сделать вывод, что в наследство от NVIDIA GeForce 2 этому чипу досталась архитектура пиксельных конвейеров с двумя текстурными модулями на каждом, а от ближайшего родственника по названию (GeForce 4) – более высокие тактовые частоты и поддержка современных технологий.

CHAINTECH GEFORCE4 MX 460

Эта видеокарта выполнена со всеми рекомендациями NVIDIA. В комплекте к ней идут все необходимые переходники и кабели для подключения к обычным мониторам и к цифровым панелям. Также в коробке можно найти две известные игры: AquaNox и MDK2. Сама карта имеет привлекательный вид с золотистым кулером и разъемами. Кулер, кстати, довольно внушительный, так что можно поэкспериментировать с разгоном. Объем памяти – 64 MB (от Samsung). В общем, для бюджетного решения эта видеокарта весьма симпатична.

MATROX PARHELIA

Над этим чипсетом компания Matrox

АНТИАЛИАСИНГ

Антиалиасинг в 3D означает сглаживание характерных «ступенек» и неровностей, прорисованных под углом. Эти «ступеньки» хорошо видно во многих 3D-шутерах, особенно в небольших разрешениях. Обычно 3D-сцена наряду с антиалиасингом дополняется еще и билинейной или трилинейной фильтрацией.

билась долгое время, пытаясь доказать многочисленным пользователям, что она может преуспеть не только на рынке профессиональных 2D-решений, но и составить реальную конкуренцию видеокартам, ориентированных на игровой сектор. Посмотрим, чем же эдаким она хочет нас удивить и чем увенчается эта затея.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

Технология изготовления – 0,15 мкм;
Число транзисторов – 80 млн.;
Тактовая частота – 220 MHz;
Шина памяти – 256 бит DDR SDRAM;
Тактовая частота видеопамяти – 550 MHz;
Поддержка AGP 2X, 4X , 8X;
Четыре пиксельных конвейера;
Четыре текстурных блока на каждом конвейере;
Поддержка билинейной, трилинейной и анизотропной фильтрации текстур;
Поддержка объемных текстур;
Поддержка полноэкранного сглаживания;
Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров;
Поддержка плоских, сферических и объемных карт среды;
Поддержка трехмониторных конфигураций;
Два внутренних (400 MHz) и один внешний RAMDAC;
DVD и HDTV видеодекодер.

Итак, характеристики наглядно показывают, что на этот раз Matrox уделила гораздо больше внимания именно 3D-составляющей чипсета, впрочем качество 2D изображения тоже должно быть

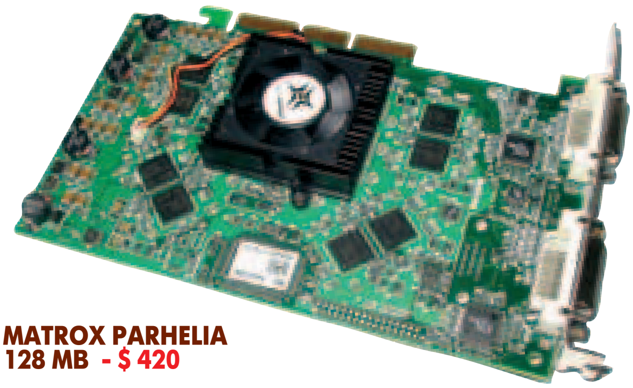


CHAINTECH GEFORCE4 MX 460 - $ 155

на высоте. Поэтому поддержка современных технологий и скоростные характеристики чипа должны вернуть этой славной компании утерянные позиции.

MATROX PARHELIA 128 MB

Традиционно Matrox не доверяет сторонним производителям, поэтому предпочитает сама выпускать видеокарты на своих чипсетах. Вот и Parhelia не стала исключением. Правда, эта видеокарта досталась нам в OEM-варианте, что означает не только ее меньшую цену, но и немного сниженные тактовые частоты: 200 MHz – чипсет, 500 MHz – память. Объем памяти, как и следует из названия – 128 MB (со временем цикла в 3.3 нс). На чип установлен довольно стандартный кулер, без какихлибо технологических изысков и выкрутасов. Карта оборудована двумя DVI-коннекторами, но это не значит, что ее можно подключить только к цифровому входу, так как в комплекте имеется специальный переходник для обычных мониторов. Если же требуется подключить два или даже три монитора, то придется воспользоваться еще и переходником DVI-to-2-d-sub. Только не забудьте активировать соответствующий режим в драйверах.



MATROX PARHELIA 128 MB - $ 420

SIS XABRE 400

Чипсет SiS Xabre 400, выпущенный компанией Silicon Integrated Systems, призван нарушить традицию, в которой бюджетные решения значительно уступают в производительности и возможностях более дорогим видеокартам.

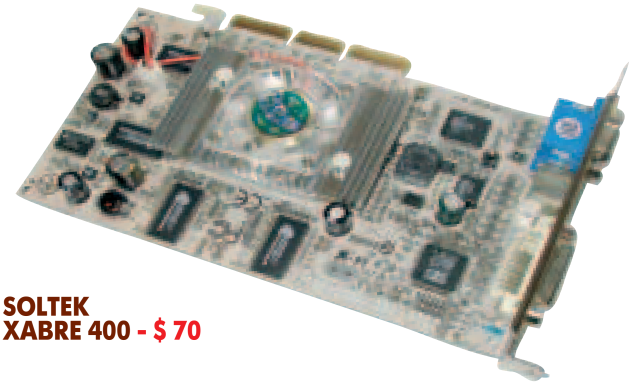
ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

Технология изготовления – 0,15 мкм;
Частота работы – до 300 MHz;
Четыре пиксельных конвейера с двумя текстурными модулями на каждом;
Поддержка наложения до 4 текстур за один проход;
Поддержка билинейной и трилинейной фильтрации текстур;
Поддержка имитации рельефности (методы Emboss, EMBM, Dot3);
Поддержка кубических карт и объемных текстур;
Поддержка компрессии текстур (S3TC/DXTC);
Поддержка полноэкранного сглаживания;
Поддержка пиксельных шейдеров версии 1.3;
Поддержка до 128 MB видеопамяти SDRAM/DDR SDRAM с шириной шины 64 или 128 бит;
Поддержка AGP 1x, 2x, 4x, 8x;
Поддержка оверлеев, масштабирования и настройки цветовой гаммы;
Встроенный RAMDAC на 375 MHz.

Да, судя по характеристикам, производительность Xabre 400 должна быть весьма внушительной. Остается только посмотреть, что могут предложить нам разработчики видеокарт на его основе и как он, собственно, проявит себя в играх и тестах.

SOLTEK XABRE 400

Одним из производителей, решившихся выпустить карту на основе



SOLTEK XABRE 400 - $ 70

Xabre 400, стал Soltek. Имя его продукта – Soltek Xabre 400. В комплект к нему входят диск с драйверами и ПО, переходник S-Video-RCA и удлинитель S-Video. Не очень много, но для бюджетной карточки этого вполне должно хватить. Сама плата радует своим серебристым дизайном и большим радиатором с кулером. Тактовая частота чипсета – 275 MHz, памяти – 250 MHz. Памяти установлено 64 MB с временем цикла в 3.5 нс от производителя EtronTech. Первое, что удивило при инсталляции этой видеокарты, это появление логотипа Xabre после установки драйверов. Остальные сюрпризы покажет тестирование.

ТЕСТЫ

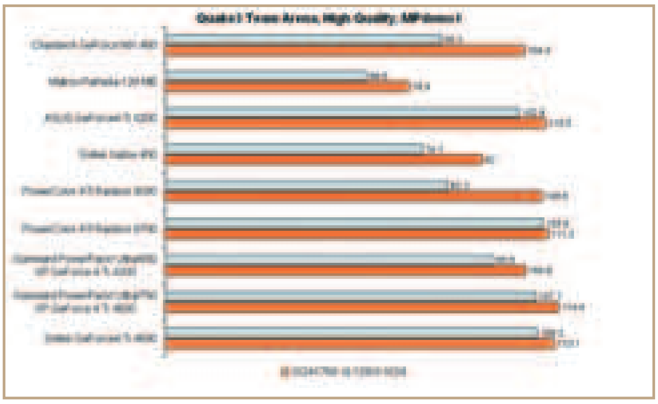
Quake3 Team Arena (High Quality, MPdemo1, 1024x768, 1280x1024)

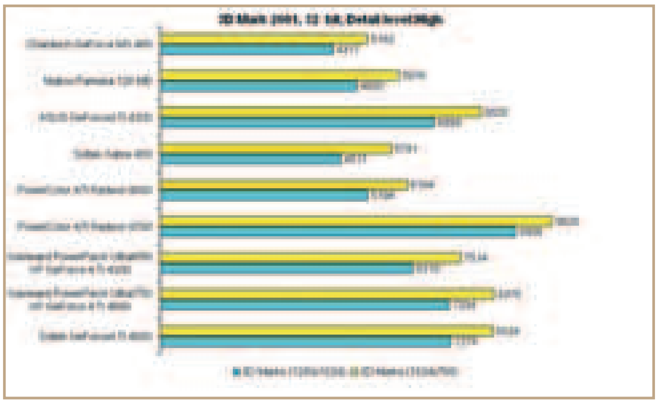
Чтобы оценить, как проявят себя видеокарты в популярных играх, мы выбрали один из самых известных 3D-шутеров и прогнали встроенный бенчмарк в максимальных настройках с высокими разрешениями. И уже сразу борьба между видеоплатами накалилась до предела, особенно среди высокопроизводительных решений. В разрешении 1024x768 видеокартам на чипсетах GeForce 4 Ti 4600 удается занять лидирующие позиции, правда, ситуация меняется в разрешении 1280x1024 и PowerColor ATI Radeon 9700 Pro удается вырваться вперед. Что удивило, так это низкий результат Matrox Parhelia 128 MB. Видимо, дело в «сырости» драйверов или недостаточной оптимизации под Q3.

Unreal Tournament 2003 (ANTALUS, Max Detail, 1024x768, 1280x1024)

Этот тест уже гораздо серьезней. Выхода Unreal Tournament 2003 ждали многие и теперь станет ясно, справятся ли с ним современные видеокарты, ведь уровень графики в этом 3D-шутере поднялся на новую, доселе недосягаемую высоту. И тут PowerColor ATI Radeon 9700 проявляет себя во всей красе, уверенно опередив основных конкурентов. ASUS GeForce4 Ti 4200, несмотря на не самый быстрый чипсет, уверенно держиться на уровне лидеров уже второй тест подряд, а Matrox

ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЫХ ВИДЕОКАРТ

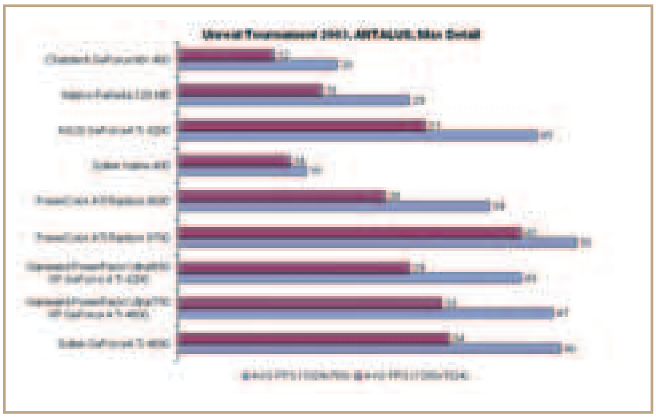




Parhelia наконец-то смог обойти бюджетные видеокарты. Soltek Xabre 400 огорчил низкой скоростью, выпадающими полигонами и «мерцающими» текстурами, что может отговорить от ее покупки с прицелом «на будущее».

3D MARK 2001 (1024x768, 1280x1024, 32bit color, z-buffer 24 bit, detail level: high)

Ну и, наконец, заключительный тест 3D MARK, в котором тестируемым видеокартам придется показать все, на что они способны. Победил в нем, как и ожидалось, PowerColor ATI Radeon 9700. Карточки на чипсете GeForce 4 Ti



4600 показали практически одинаковые результаты, а ASUS GeForce4 Ti 4200 подобралась к ним довольно близко, что свидетельствует о ее хорошем уровне. Matrox Parhelia 128 MB в очередной раз показала, что испытывает трудности с производительностью, но все же по качеству изображения 2D и 3D ей пока равных нет. Ну а Soltek Xabre 400 и Chaintech GeForce4 MX 460 придется по вкусу пользователям, не желающим особо тратиться на покупку современной видеокарты, благо они показали результаты, в целом достойные похвалы.

GUNSTAR HEROES

■ **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, GameGear, Master System
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Treasure
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1993
■ **ЭМУЛЯТОР:** Gens, Meka

Есть мнение, что на Mega Drive был лишь один полноценный аркадный шутер (не считая самолетных) – Contra Hard Corps. В тени оставался не менее сильный Gunstar Heroes, проект Treasure – компании, позже подарившей нам Radiant Silvergun (Saturn) и Ikaruga (Drecamcast).

Как и Contra, Gunstar Heroes поражала техническим великолепием – множество одновременно передвигающихся врагов, взрывы «на весь экран», софтверные 3D-эффекты создали постоянно меняющийся и разнообразный мир настоящей аркадной игры, где никогда не знаешь, что ждет за углом. Строгое разделение оружия по функциям (добавьте возможность создавать гибридные виды!) также превратило игровой процесс в нечто осмысленное (слово «спинномозговой» – давить!). Различия между играми проявились прежде всего в стиле изображения: суровые «контровские» супергерои совсем не похожи на веселых анимешных спасителей мира из Gunstar Heroes, не стесняющихся при необходимости схватиться с противников врукопашную. Да и солидная линейка энергии позволяет им не уворачиваться от каждой пули.


Вот так можно помогать повстанцам бороться с межзвездной Империей...

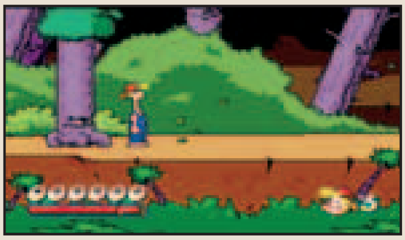
Gunstar Heroes в упрощенном виде также была издана на портативной GameGear и очень маленьким тиражом – на Master System. Сейчас разработчики подумывают о сиквеле – уже на GBA. ■

BUBBA 'N' STIX

■ **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Core Design
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Core Design
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1994
■ **ЭМУЛЯТОР:** Gens

Типичный пример внежанровой игры времен, когда разработчики о жанрах не слишком-то задумывались. Прыгаем и деремся, как в платформере, да решаем логические загадки – какая разница, что это? Управляем инопланетянином (Bubba), которого похитили и увезли на еще одну незнакомую нам планету – чем не повод состряпать невообразимую гамму оттенков и использовать ее для оформления симпатичных, но таких чужих нам существ?

Впрочем, главное достоинство игры – юмор, большей частью проявляющийся в решениях загадок. К примеру, встречается вам парочка разнополых инопланетян, о чем-то спорящих. Надо сунуть кому-нибудь под горячую руку таскаемую с собой разумную палку (Stix), после чего палкой будет нанесен удар, на голове у потерпевшего появится шишка, и этим можно воспользоваться для того, чтобы запрыгнуть с него чуть выше. Все просто. С помощью этой самой палки и нужно решать все проблемы – вплоть до убиения не слишком многочисленных врагов. Добро должно быть с палками, товарищи! ■


Нехорошо это дерево на меня смотрит, ой нехорошо.

DOOM TROOPERS

■ **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, SNES
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Playmates Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Adrenaline Entertainment
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1994, 1995
■ **ЭМУЛЯТОР:** Gens, Zsnes

Не бойтесь, Doom Troopers не имеет отношения ни к «Думу», ни к Ородруину, это лишь пример того, к чему приводят попытки сделать аркадный шутер прежде всего клевым и продвинутым.

Продвинутость я не отрицаю. Отличалась игра и трехмерными моделями героев, и ссылкой на сайт разработчиков (первый раз на моей памяти) в заставке, и тяжелой музыкой. Как слегка замедленный (уровня Contra на NES) аркадный шутер Doom Troopers котируется невысоко – сложность высока, да управление корявое. Зато как клон Metal Slug, где кровожадность мультяшная была заменена на вполне серьезную, игра заслуживает внимания. Во-первых, здесь враги все умирают в мучениях – это красиво и прикольно. Во-вторых, если вы отстрелите кому-нибудь голову, то через несколько секунд труп очухается и начнет стрелять наугад. Что делать? Можно разнести его на куски очередью автомата, взорвать выстрелом базуки, сжечь огнеметом, – все это отобразится именно так, как следует. Да, в современных играх кровищей никого не удивишь, но вот по-настоящему красивые (не будем о реализме, хорошо?) убийства удаются далеко не всем дизайнерам. Здесь с этим проблем нет. ■


Кто к нам с мечом придет, от чего-нибудь да погибнет!



Онлайн-версия: http://www.banzai.otaku.ru

ЗДЕСЬ БУДЕТ АПОКАЛИПСИС

Про «Евангелион» слышали даже те, кто аниме особенно не увлекается. Популярность сериала и двух последовавших за ним полнометражных фильмов давно перекрыла границы местного аниме-фэндома: «Евой» в России интересуются ценители фантастики, геймеры, вдумчивые коллекционеры DVD, психологи, социологи, дизайнеры и даже физики. Люди образованные, зачастую разменявшие третий и четвертый десяток, склонные пофилософствовать, и — что немаловажно — равнодушные до этого к мультипликации, посмотрев «Евангелион», вдруг загорались интересом к аниме.

NEON GENESIS EVANGELION

Телесериал, полнометражные фильмы, режиссер Хидэаки Анно, 1995-1997

Выпуск подготовили
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, ВЕРОНИКА ОРЕХОВА, КОНСТАНТИН ГРУША

Во все времена авторы черпали идеи и сюжеты из глубин собственного «я». У некоторых получалось это делать даже тогда, когда их собственные глубины были под завязку залиты алкоголем и напичканы другими сдвигающими сознание веществами. Работникам студии Gainax часто и совершенно необоснованно вменяют в вину злоупотребление стимуляторами. Так или иначе, но режиссер Evangelion, легендарный Хидэаки Анно, начавший свою карьеру аниматора еще в первом Macross (перемонтаж которого американцами, скорее всего, известен чита-



SUPER ShortNews Turbo EX Edition

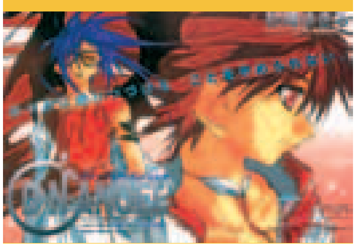
В НОЯБРЕ 2002 ГОДА на Tokyo Fantastic Film Festival пройдет премьера пилотной серии Macross Zero – долгожданного приквела Macross, а также



впервые будут продемонстрированы фрагменты фильма Steam Boy режиссера-классика Кацухиро Отомо (Akira, Memories).

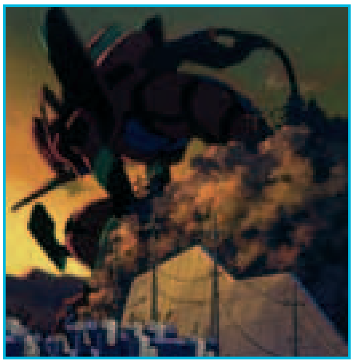
У КИНДЗИ ФУКАСАКУ, известного нашему зрителю своим фильмом Battle Royale («Королевская битва»), обнаружена раковая опухоль. Вместо того чтобы пройти курс лечения, Фукасаку-сан объявил о том, что посвятит все силы съемкам Battle Royale 2. Американский писатель Патрик Масиас организовал сетевую кампанию, в рамках которой фэны могут пожелать скорейшего выздоровления престарелому режиссеру: все англоязычные письма, направленные на jaguar@mind-spring.com с пометкой «Get well Kinji», будут переведены на японский и переданы Фукасаку-сану.

ПОПУЛЯРНАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ манга D.N.Angel от Юкиру Сугисаки (Pilot Candidates) получит аниме-экранизацию. Данных о готовящей проект студии и даты предполагаемого выхода у нас пока нет.



телю под названием «Роботех»), начал создавать свой сериал непосредственно после окончания длительного курса реабилитации от творческого и личного кризиса.

«Shinseiki Evangelion» (Neon Genesis Evangelion, NGE) — Благовест Новой Эпохи. Начало новой эпохи, как известно, принято отсчитывать, отталкиваясь от глобальных событий — от Рождества Христова, от начала правления нового Императора Японии... В мире «Евангелиона» Новая Эпоха началась тринадцатого сентября 2000 года, со

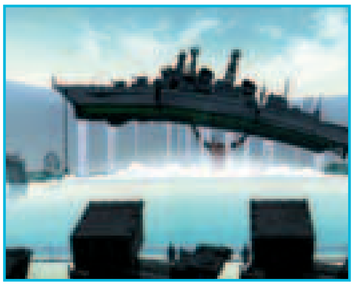






Второго Удара или Всеобщего Потепления, как принято называть в официальных источниках падение гигантского метеорита на Антарктиду, повлекшее за собой уничтожение как ее, так и практически всего южного полушария Земли. С тех пор прошло пятнадцать лет, за которые были восстановлены экономика и производство, технический прогресс шагнул вперед, а люди привыкли жить в ожидании неизбежного приближения конца мира.

Как будто бы это — качественный экшн об очередном спасении человечества, напичканный военной техникой, перегруженный психологическим символизмом и замудренный отсылками к религиозным текстам. Как будто бы это — история об обороне штаб-квартиры, секретной, конечно же, организации под названием NERV, доблестно сражающейся с существами под кодовым названием «ангелы», приходящими не просто разрушать мир, пропитанный пессимизмом, но и вожделеть нечто сокрытое в глубоких подвалах упомянутой штаб-квартиры. Обычное оружие против ангелов бесполезно, и неутомимые ученые создают боевые организмы, «Евангелионы», могущие сражаться и побеждать. Как будто бы это — история о совершенно разных, но одинаково тяжелых в общении одиноких людях, сражающихся не только с ангелами, но и с массой собственных проблем, комплексов и кризисов взаимного непонимания. О воюющих мальчиках и девочках, синхронизирующихся с управляемыми биомеханическими боевыми роботами класса «Ева», управляющих их телами, как своими, и не умеющих управлять собой. Об ушибленных одиночеством взрослых, которые так же, как и их дети, бегут от близости прочь, боясь пора-





ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) горят желанием отдать в хорошие руки полнометражный фильм End of Evangelion. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 декабря!

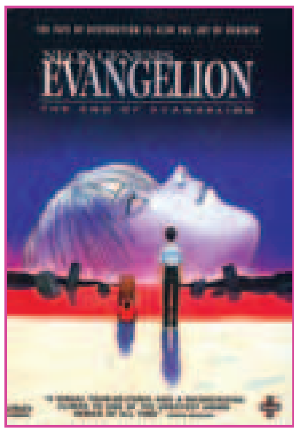
Вопрос:

Назовите марку пива, которое пьет в сериале NGE капитан Мисато Кацураги.

1. Ebichu
2. Yebisu
3. «Старый ельник»

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

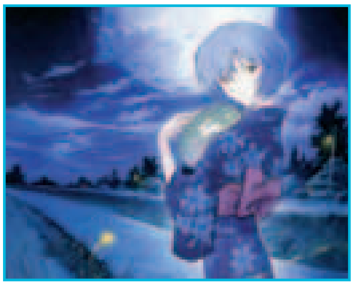
E-mail: banzai@gameland.ru





АНИМЕ-БОНУС!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете ролик и галерею картинок из сериала NGE, рекламный трейлер полнометражника Evangelion: Death and Rebirth и вступительные ролики из аниме Arjuna, Hellsing, Weiss Kreuz, Love Hina Again, Full Metal Panic.







ниться, ведут себя нарочито легкомысленно и непринужденно или, напротив, замыкаются в себе.

Хотя на самом-то деле...

...это — страшная сказка о неуверенном в собственных силах мальчике, на которого никто не обращал внимания. Он спасал мир, но долго не мог понять, зачем это делает — он просто выполнял свои ежедневные обязанности так же, как по утрам чистил зубы. Он ничуть не годился на роль героя, он был убежден в собственной ненужности и отказывался понять само себя. Страшная сказка о девочке — энергичной и темпераментной, девочке, которую никто не любил, а она за маской «комплекса полноценности», нахальства и истеричной неадекватности прятала свои настоящие эмоции, прятала маленького, испуганного ребенка, способ защиты которого — нападение. И о другой девочке — беспристрастном бойце, девочке, созданной искусственным путем и от этого не считающей себя личностью, автоматически, по стечению обстоятельств привязанной лишь к одному человеку, человеку, создавшему ее. Это — история о маленьких слабых взрослых, тешащих свое самолюбие игрой в игрушки масштаба один к одному. Это — история о том, как одни дети ото всей души ненавидят вой-



ну, а другие с не меньшей искренностью мечтают о славе пушечного мяса. Это — детская сказка. Вы когда-нибудь читали сказки Гофмана? Крюса? Брезана?

Это история про нас с вами. Это история с очень неожиданным поворотом в финале — от надрывного к почти невозможному — потому что в аниме, как в жизни, никогда не знаешь, чем все закончится и каким будет последний аккорд, если в самой сути изначально нет ни добра, ни зла, а каждый несет в себе свою собственную правду — жить и чувствовать, как умеешь. ■

КАК ПРАВИЛЬНО СМОТРЕТЬ EVANGELION?

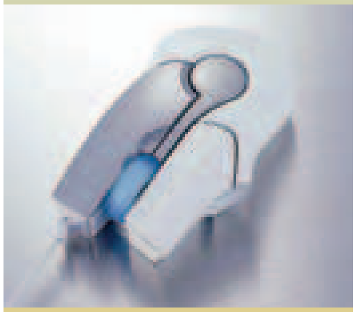


Чтобы не заплутать в хитросплетениях сюжета и богатом культурно-религиозно-психологическом контексте NGE, сначала рекомендуется посмотреть сериал, состоящий из 26 эпизодов. ADV Films выпустила его на восьми DVD для 1-го региона (США, NTSC), доступных как по отдельности, так и в виде бокс-сета Perfect Collection. В регионе 2 (Европа, PAL) существует несколько релизов NGE (французский, немецкий, испанский), но только американские диски имеют англоязычные субтитры и дубляж с японского. В Штатах Manga Entertainment недавно издала полнометражники Evangelion: Death & Rebirth и End of Evangelion, на них следует обратить внимание после сериала. Не исключено, что даже после этого у вас останутся вопросы относительно тех или иных событий фильмов — найти ответы вы сможете в сети. В поисках истины вам помогут ресурсы Константина Драгомирова (http://evangelion.nightmail.ru/) и замглавреда журнала Total DVD Бориса Иванова (http://anime.dvdspecial.ru/Descriptions/Evangelion/index.shtml). Наконец, информация для геймеров: Gainax выпустила немало игр по NGE для самых разных платформ, все они давно стали лакомыми кусочками для фэнов сериала. Особенно интересна дополняющая сюжет сериала NGE: Girlfriend of Steel (Saturn, PS one, PC), встречающаяся как в оригинальном японском варианте, так и в фэнском переводе на английский.

SUPER ShortNews Turbo EX Edition

MANGA ENTERTAINMENT издает на DVD в 1-м регионе 12-серийное киберпанк-аниме Virus Buster Serge от Масами Обари, режиссера Fatal Fury и Voltage Fighter Gowcaizer. Релиз займет три диска. Сериал основан на игровом триллере Virus, вышедшем в 1997 году на Sega Saturn.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ компьютерных аксессуаров Elecom выпускает пару компьютерных мышей с дизайном, разработанным Масамуне Сиро (автор Ghost in the Shell, его мышь на фото) и



Хадзиме Катоки (меха-дизайнер Gundam). Футуристичные устройства поддерживают интерфейс USB и продаются по цене 7500 иен (около $60).

ЯПОНСКОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ COCA-COLA несколько лет снабжало пластиковые бутылочные пробки фигурками персонажей Final Fantasy, а теперь и Pepsi подхватила инициативу: их пробки украшены миниатюрами мобильных доспехов из Gundam.

«РУССКИЙ ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ» напечатал первый том манги «Ника» известного комиксиста Богдана. Книга доступна в мягкой обложке (32 стр.) и в подарочном варианте с твердым переплетом (48 стр.). Подробнее о «Нике» можно узнать на веб-страничке проекта: http://www.xixyc.ru/b_nike_n.htm.



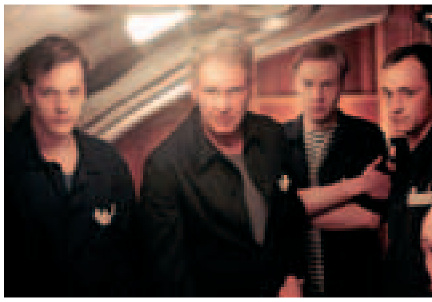


K-19

Paramount Pictures, 2002
Режиссер: Кэтрин Бигелоу
Продюсеры: Кэтрин Бигелоу, Джонни Сайватссон, Кристин Уитакер
Сценарий: Кристофер Кайл, Луис Наура
В ролях: Харрисон Форд, Стив Николсон, Лиам Нисон, Шон Бенсон
Бюджет: $100 млн

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU









В последнее время в Голливуде стала популярна морская тематика. Бывший СССР как передовой производитель плавающего ядерного оружия стал неисчерпаемым источником сценариев для западной фабрики грез. «К-19» – тому явный пример. Фильм основан на реальных событиях, произошедших 4 июня 1961 года в Северной Атлантике. Для тех, кто не знает: почти сорок лет назад в открытом море потерпела аварию советская ядерная подлодка «К-19». Этот широко известный сейчас инцидент мог повлечь за собой непоправимые последствия. Масштаб катастрофы мог быть сравним разве что с Чернобылем. Но все обошлось благодаря нечеловеческим усилиям и отваге наших подводников. Кэтрин Бигелоу предлагает нам вернуться в 1961 год и самим пережить все эти события. Воочию убедиться в превосходстве человека над его, казалось бы, совершенным творением.

Итак, вдали от родных берегов советская подлодка выполняет очередное штатное задание. Ядерный реактор, основной функциональный элемент «К-19», выходит из строя. Дает сбой система охлаждения, и медленный, но необратимый процесс нагревания становится возможной причиной автоматического запуска боеголовок. Ракеты, запущенные в сторону США, немедленно спровоцируют ответный удар. Капитан подлодки Алексей Востриков (Харрисон Форд) и его помощник Михаил Поленин (Лиам Нисон), несмотря на все свои предрассудки, становятся единственными людьми, способными предотвратить третью мировую войну.

Захватывающий сюжет и потрясающие съемки делают этот фильм одним из лучших в своем роде. Все два с половиной часа напряженного ожидания катастрофы еще долго будут всплывать в вашем воспаленном сознании большим и неоднозначным вопросом: а что, если бы не успели? ■











ФОРМУЛА 51





Columbia Pictures, 2002
Режиссер: Ронни Ю
Продюсер: Андриас Хамори
Сценарий: Стив Павлов
В ролях: Сэмьюэл Л. Джексон, Найджел Уитми, Роберт Йезек, Эмили Мортимер
Бюджет: $28 млн

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Вековое противостояние Америки и Англии наконец-то получило новую форму. Если взять оригинальное название фильма (51' State) и дословно его перевести, то получится «пятьдесят первый штат». Туманный Альбион как побочное явление, ненужный придаток к пятидесяти штатам вселенского благоразумия.

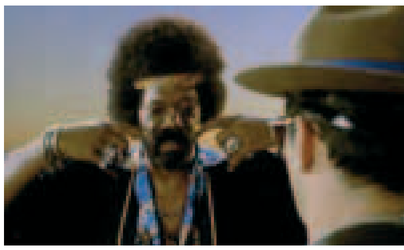


«Формула 51» – это в меру эксцентричная криминальная комедия, во многом похожая на фильмы Гая Ритчи. Но, в отличие от него, Ронни Ю не ставит перед собой задачу ввести зрителей в транс путем нагромождения всевозможных эффектов и операторских находок. Их как раз столько, сколько нужно для придания фильму динамики и незабываемого авторского шарма.



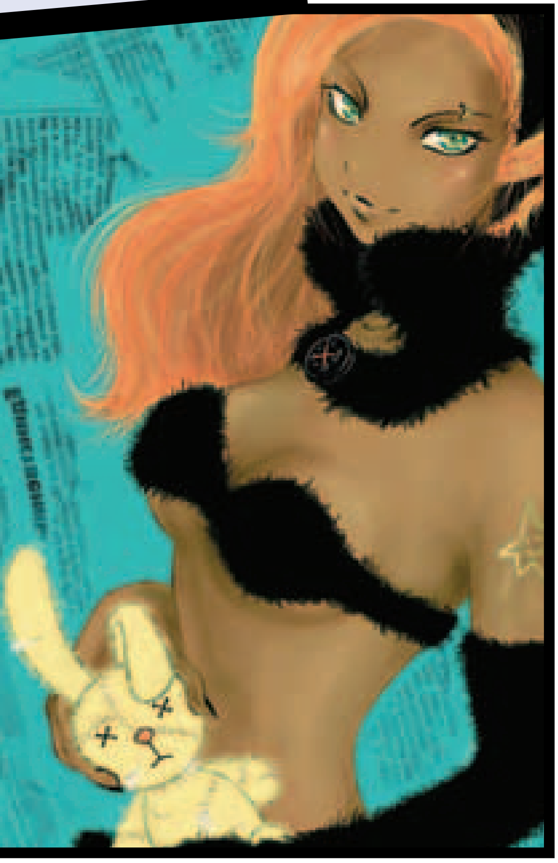
Итак, 1971 год. Новоиспеченный фармаколог Элмо МакЭлрой возвращается домой с новеньким дипломом и лицензией на врачебную практику. А какой же праздник обходится без хорошей травы? Тем более, 60-ые еще не до конца покинули массовое сознание студенческой публики. Но на дороге к социальной желательности и счастливой жизни возникает полицейский. Итог встречи – большой и жирный крест на всех, так долго взращиваемых, планах. Прошло тридцать лет. Элмо стал гениальным химиком, который вывел формулу принципиально нового наркотика в «51 раз лучше героина». Основой для его изготовления являются препараты, разрешенные для свободной продажи в любой аптеке. О таком не могли мечтать даже самые именитые наркобароны. Так и зачем мечтать, если можно настойчиво попросить?

Сюжет незатейлив и очень динамичен. Персонажи на редкость колоритны. К примеру, химический гений Сэмьюэл Л. Джексон весь фильм обличен в шотландский килт и не расстается со своей любимой сумкой для гольфа. А его партнер и напарник, английский гангстер локального значения, – конченый футбольный фанатик. Такой вот компании и предстоит на протяжении полутора часов разбираться во всех тонкостях английской наркоторговли. ■



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Бьют барабаны, шагают слоны, лепестки роз мягким дождем ложатся на не поспевающую за кавалькадой толпу. В Россию едет Sony – в виде PlayStation 2. Эта новость всколыхнула нашу уважаемую общественность. Слухи, сплетни, звон копилок и обмороки родителей, очереди за синими коробками и будущие поиски под елкой... Немного запоздала, да. Но мы разве расстроены?

MATRIX

Здравствуйте, безумно уважаемая и обожаемая «Страна Игр»!

Хочу задать вам несколько вопросов. Дело вот в чем: я перестал есть и пить, терзаясь над незадачливыми вопросами: что же все-таки купить – Xbox или PS2? Если Xbox, то это Halo, грядущий Doom III и множество других суперхитов плюс непревзойденная мощь этой чудо-консоли. Есть и минус. PS2 скоро будет доступна русским стандартам: язык, 5-ая зона, сервис... Xbox, конечно, тоже продается в России, но ведь это такой же «серый импорт», не поддерживающий нашу родную зону DVD-фильмов. Да еще с большим X насчет игр, о которых я пока не слышал.

Пожалуйста, помогите мне сделать правильный выбор и ответьте на интересующие меня вопросы.

Насколько я знаю, главное для российских геймеров – это пиратские CD, будут ли они на Xbox и PS2? Будет ли разница в цене у нашей соньки? Какова стоимость русских лицензионных CD на PS2 и Xbox? И вообще, напишите, пожалуйста, в чем я выиграю или проиграю, купив себе ту или иную консоль.

P.S. Правда, что на PS2 можно загружать CD с первой «соньки»?

г. Ростов-на-Дону

***Виктор Перестукин:** Привет! Что тут думать! Есть деньги – бери PS2. В 20(125) номере мы интервьюировали представителя «Майкрософт». Очень показательно. Компания не рассматривает Россию как рынок для Xbox. Сравни список хитовых игр для Xbox и для PS2. Пока что сравнение не в пользу мистера Икс. При этом стоимость майкрософтовской машины – около $300, «Сонька» же обойдется тебе примерно в $240, а на остальное купишь какую-нибудь хорошую игрушку. По нашей информации, игры с приходом Sony будут отпускаться по вполне божеским ценам, а пиратский рынок и дальше продолжит сжиматься в объемах. По мне, так глядеть в сторону пиратских лотков – уже преступление.*

P.S. Истинно так! Но только фирменные CD.

CELADOR

Респект всему (game)land!!!

Хвалить журнал не стану, т.к. за меня это сделали и еще много раз сделают другие. Но 144 страницы!!! Вот за это большущее спасибо!

Но чего я решительно не понимаю, так это почему вы тянете с обзором UT 2k3? Ведь у вас ЧЕРНЫМ по БЕЛОМУ было написано, что в Европе он выйдет 04 октября! Неужели нужен месяц, чтобы въехать во все нюансы игры, которую я прошел за 2 дня, а после рубился в Instant Action? Но вот наконец-то вижу на вашем сайте, что в 21(126) номере будет обзор Игры, которую многие ждали со времени выхода UT... Но на обложке не претендент на звание «игра года», а какой-то Гарри Поттер !!! Я, конечно, понимаю, что у каждого свои вкусы, но разве могут сравниться выход самой совершенной (в плане движка, так это точно) на данный момент игры и «подробности о игровом воплощении кумира молодежи»? Да и кумиром он является в основном для детей младше 10 лет, которые обычно не читают журналы, предпочитая им комиксы. Простите за резкость высказываний, но я не смог удержаться. Чтобы закончить на оптимистической ноте, скажу, что ваш журнал – лучший и что другие издания и рядом не стояли!

celaldor@rol.ru

***Виктор Перестукин:** Привет! За того парня значит, да? Что был на обложке? Заметь, там герои UT2003 недвусмысленно попирают очкастого «кумира молодежи». К тому же, постер по «Анрылеру», нежно вложенный нами в тот номер, должен был согреть твою истерзанную Поттером душу. А тем временем армия разноформатных Гарри наступает! И не заметить этого ну никак нельзя. Не считай нас поголовными фанатами Дж. Ролинг. Мы – фанаты игр. А игры, как известно, должны быть разные!*

DENIS

Здравствуй, СТРАНА!!!

Пишу тебе в первый раз, хотя читаю уже давно.

Журнал у вас нормальный – есть свои минусы и плюсы, но в целом читать интересно. Хвалить Вас не буду, а сразу перейду к пожеланиям.

1) Как мы все знаем, игры делятся на отстойные, средние, хорошие и супер-пупер-хиты. Так вот, вы пишете про все игры (понимаю, долг), однако, думается мне, что классным играм можно было бы уделять больше внимания. Например, WC3. Написали про него, и вроде как забыли. А между тем я знаю, во что я буду играть следующим летом. Больше информации рядовым геймерам, тактики, стратегии, билд-листы – обо всем этом надо писать и писать. Все новости должны сразу отражаться в вашем журнале.

2) Второе пожелание вытекает из первого. Опять-таки, как мы все знаем, будущее компьютерных игр – это киберспорт. Долой синглплейер! Все в клуб! Я, правда, сам поздновато это понял, и, к сожалению, в SC-BW хорошо научился играть только недавно, но кайфа от этого не меньше. Побить живого противника – максимум адреналина. Поэтому в рядах поклонников WC3 хотелось бы занять достойное место. Так вот, вернемся к пожеланию. Ваш журнал чуть ли не единственный, уделяющий внимание киберспорту. За это Вам ОГРОМНОЕ спасибо. Однако хочу БОЛЬШЕ. Вы уделяете киберспорту 1-3 страницы. Хотелось бы видеть как минимум 5.

3) Опять я про киберспорт. В последнем вашем номере нашел реплеи SC и W3. Очень классно. Давно уже увлекаюсь просмотром папских роликов из инета. Это уже как фильм смотришь и обсуждаешь игры отцов. Хочу больше реплеев. В основном, по WC3.

4) Последнее пожелание. Страна должна знать своих героев! Напишите что-нибудь про наших передовиков: Asmodey, Lexer и т.д. Поместите фотки в журнале. Хочется взять автограф у героев. Вот, в принципе, и все. Писать заканчиваю, но читать ваш журнал буду всегда. Всего вам хорошего.

std@ekta-f.ru

***Виктор Перестукин:** Привет, Денис! Боролись мы, боролись с одноформатным мыш-*

лением, изничтожали секты игровых ваххабитов, и вот на тебе – другая гидра поднимает голову! «Долой синглплеер!» – лозунг пятилетней давности, под которым шло бурное развитие сетевых полигонов. Сейчас это морально устарело. Сингл вопреки прогнозам жив, и умирать не собирается. Мультиплеер пошел своим путем, взяв с собой приличную часть игроков. Черта современной эпохи – можно встретить киберспортсменов, которые не являются игроками в нашем понимании, хотя проводят за компьютером немало времени. Киберспорт в журнале мы будем освещать, поднимать и поощрять. Это занятное явление. Субкультура мира игр. Но надо понимать, где вершки, а где корешки. Стержень индустрии – это сингл. Самостоятельные произведения. Порой драматические, порой комедийные, жестокие, концептуальные – любые. Не смешивайте, товарищи, искусство и спорт!

MERLIN X

Привет или пока, «СИ».

Конечно, не хочется начинать письмо с такой печальной фразы, но обстоятельства вынуждают. Не буду говорить, сколько я уже читаю «СИ» (поверьте, достаточно долго, чтобы понять, где СИ хороша, а где нет). Перейду сразу к критике. Самое главное – новый дизайн. Вот вы тут все расхваливали в каждой второй статье ваш новый дизайн. Даже я(!) подумал, что это будет что-то супер, но... человеку свойственно ошибаться. Когда я наконец-то купил 17(122) номер, предвкушая что-то супер, то ничего такого уж супер нового не обнаружил: «СИ» не стала «треугольным журналом с лампочками» (между прочим, слова вашего сотрудника), нет даже трехмерной бумаги и анимированных скринов! Непорядок! Но расскажу обо всем по порядку: сначала идут 3 вступительные статьи – неплохо, но зачем? Затем смотрим содержание. И тут зарождается страшная мысль – с «СИ» что-то стало... Когда смотришь новости, то эта мысль закрепляется и не хочет лезть из головы. Листаем дальше и переворачиваем страницы – и тут понимаешь, ЧТО стало с «СИ». Все заголовки «опухли» – по другому и не скажешь... Зачем?! Скажите, зачем делать ТАКИМИ большими все заголовки, даже слово «обзор» занимает полстраницы. «Молчит Страна, не дает ответа...» Я дам за нее ответ! У Страны появилась мания к гигантизму! Возможно, это звучит глупо, но других объяснений этому нет. Надо вам исправиться! Единственное, что не вызывает нареканий, так это содержание (именно текстовое содержание, а не «опухшее» оформление) «Онлайна», «Обзоров», «Превью» и «Хит?». К обратной связи есть лишь одна претензия – там еще нет моего письма и уже нет Эстрина. Конечно, Перестукин тоже хорош, но Эстрин был лучше всех. И точка. И еще, вам пишут, что у вас отсутствует «Тактика». Не буду спорить, лишь скажу, что советы к GTA3 из 18(123) незачем пихать в «Коды». Теперь несколько вопросов и советов (хотя последних в моем письме уже в избытке).

1) Поработайте лучше над дизайном обложки. Он стал каким-то странным.
2) Не надо печатать старые коды! Они все есть на вашем сайте!
3) Лучший дизайн диска – там, где четыре цветных шарика (начало 1998 года)!
4) Журналы за январь-август 1998 – круче всех!

merlinx@list.ru

Виктор Перестукин: *Привет или пока Мерлин! КАКАЯ ТАКАЯ МАНИЯ К ГИГАНТИЗМУ? ШИРОТА РАЗМАХА – ЭТО ЕСТЬ! 144 СТРАНИЦЫ – ГУЛЯЕМ! И только из-за больших букв, Мерлин? Только из-за них ты хочешь покинуть нас? Вот в новостях заголовки меня раздражают. Щербаков халтурит, наверное. Хотя он, конечно, спихивает все на манию или даже страсть к гигантизму, кубизму и импрессионизму. И вообще, Merlin, не стоит жить прошлым на дворе 2002, почти 2003 год. Какой еще 1998? Это когда? Тогда еще второй, кажется, Carmageddon вышел...*

P.S. Насчет кодов – нельзя же быть таким единоличником! У тебя есть Интернет, а у половины читателей нет. И что теперь, все что из Сети, вообще не выкладывать?

С ПРИВЕТОМ, ЛЮБАВА

Hi! Ooh, yeeess! Я в шоке. Новый диск – это что-то! Особенно поражает дизайн в стиле DOS. Это круто и смело. Главное – продвинуто. Музыка в заставке классная, а проигрыватель раздражает недоделанностью. Но как же мне может не понравиться новый выпуск «СИ», если в нем говорится о «нашей прелесссти» LotR!

lyubavalea@yandex.ru

Виктор Перестукин: *Постоянной читательнице – привет! Не принимай материал по LotR как взятку читателям, нет, нет... а там еще и ролик на диске был. И постер по фильму замечательный. И вообще, мы все любим LotR, не в пример новеллам про Гарри Поттера (да что это Переса так на Гарике переклинило? – А.Купер). Диск... а с ним все будет в порядке. Свои недочеты мы и сами видим!*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ



«Адский субботник» – отличная аркада с элементами логики. Эксклюзивная демо-версия с десятью тренировочными и тремя полными уровнями!



Platoon – давно ожидаемая RTS по событиям войны во Вьетнаме.

Praetorians – отличная стратегия в реальном времени от создателей Commandos.



ПРИМОЧКИ

Return to Castle Wolfenstein – тотальная конверсия The WildWest. Дикий запад, ковбои, шерифы, кольты и романтика – все в одном.



ВИДЕО



«БАНЗАЙ!»



БОНУСЫ

Quake 3 – модификация Heavy Fire, предлагающая огромное количество нового вооружения и новые режимы игры.
The Elder Scrolls 3: Morrowind – модификация Giants
The Elder Scrolls 3: Morrowind – дополнение Zelda Basement
Unreal Tournament 2003 – мутатор Instant Karma
Unreal Tournament 2003 – мутатор Nuke Arena 2003
«Страна Игр» – флэш-мультик «Беги, Круглый, беги».
Unreal Torunament 2003 ждет тебя!



МУЗЫКА

Ремиксы на самые популярные композиции из игр

Патчи:

Bandits – патч лечит невозможность загрузки игры на компьютерах с нестандартной конфигурацией
Ghost Recon – исправляет множество багов, связанных с синглом и мультиплеером
Unreal Tournament 2003 – данный патч вносит множество изменений в геймплей, улучшает работу мультиплеерной части, лечит некоторые проблемы, связанные с Direct3D и OpenGL
Промышленный гигант 2 – исправлен и дополнен перевод игры, исправлено много ошибок и так далее

Софт:

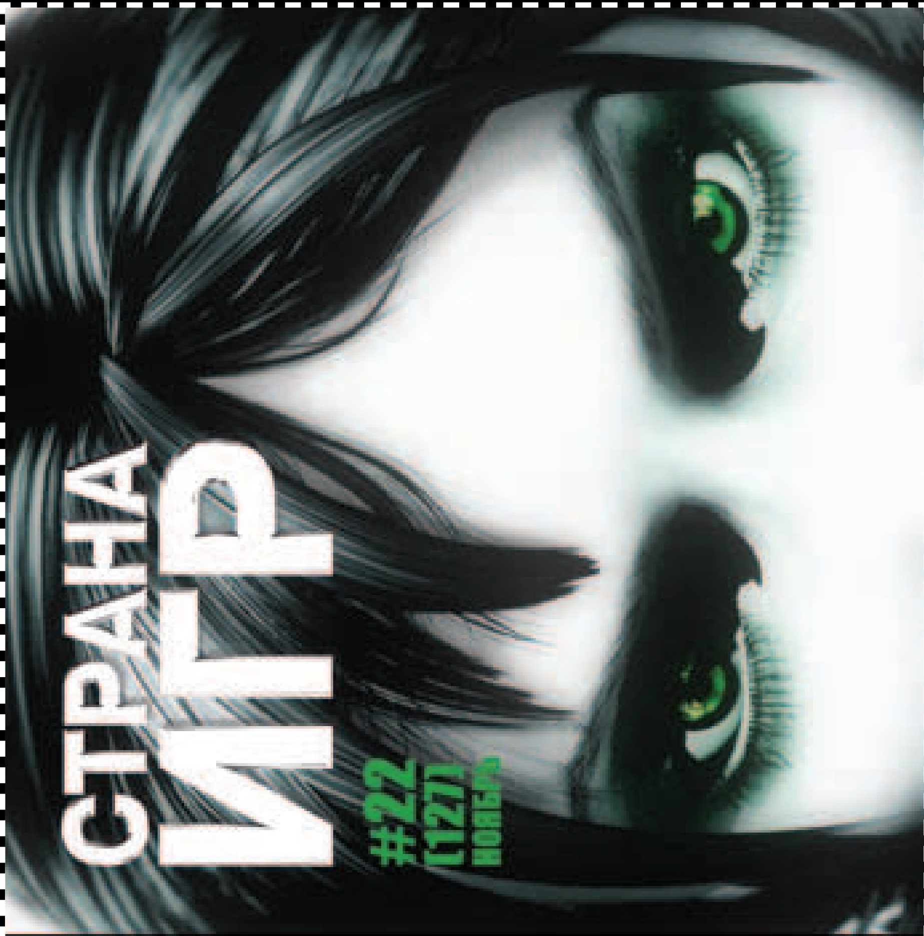
AVP Lite – Эксклюзивная версия «Антивируса Касперского»! Только на нашем CD!
BS Player – программа для просмотра видео с множеством настроек.
DivX – кодек, необходимый для грамотного восприятия некоторых видеофайлов с компакта «Страны Игр».
exBK – программа-клиент для популярной онлайновой игры «Бойцовский клуб». Читайте статью в следующем номере!
Hot Keyboard Free – утилита для быстрого доступа к любому действию (открыть папку, уменьшить звук и так далее).
Quick Time 6 – кодек, необходимый для корректного воспроизведения некоторых видеофайлов с компакта «СИ».
Real Player Gold V2 – кодек, необходимый для корректного воспроизведения некоторых видеофайлов с компакта «СИ».
RegEdit – программа для чистки реестра. Делает все очень аккуратно и оставляет возможность восстановить все настройки.
Twister – программа для поиска и скачивания музыкальных файлов в формате MP3 через поисковые сайты. Все найденные файлы проверяются на доступность.
WinAmp 3 – последняя версия знаменитого проигрывателя аудиофайлов.
Windows Commander – одна из лучших файловых оболочек для Windows.

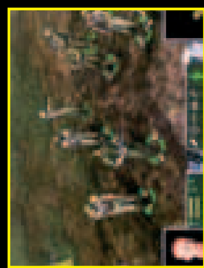
Видео:

Colin McRae Rally 3 – видео игрового процесса, где вы сможете увидеть все – от меню, до повторов.
Need for Speed: Hot Pursuit 2 – рекламный ролик для показа по телевидению.
Final Fantasy X-2 – первые кадры новой игры из серии Final Fantasy. Юна зажигает!
StarCraft: Ghost – первый официальный видео-ролик игрового процесса консольного StarCraft'a.
BMX XXX – рекламный трейлер нового весьма своеобразного спортивного симулятора.
Minority Report – Джон Андертон возвращается, для всех кого не устроил фильм, альтернативный вариант истории на PS2.
Rainbow Six: Raven Shield – видео игрового процесса последней игры из серии Rainbow Six.
Star Wars: The Clone Wars – новый рекламный трейлер игры. Красиво, эффектно, Star Wars...
Видео к рубрике «Банзай!» – подборка видео-роликов из различных аниме-фильмов.

Галерея:

Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай»: сериал Neon Genesis Evangelion.

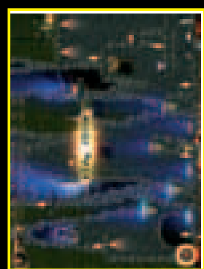


PLATOON
Platoon – давно ожидаемая стратегия в реальном времени про Вьетнам.




PRAETORIANS
Praetorians – отличная стратегия в реальном времени от создателей Commandos.

АДСКИЙ СУББОТНИК
«Адский субботник» - отличная аркада с элементами логики. Эксклюзивная демо-версия с десятью тренировочными и тремя полными уровнями!

CONTENT #22 (127)

ДЕМО-ВЕРСИИ:
«Адский субботник»
Praetorians
Platoon

БОНУСЫ:
Quake 3 – модификация Heavy Fire
The Elder Scrolls 3: Morrowind – модификация Giants
The Elder Scrolls 3: Morrowind – дополнение Zelda Basement
Unreal Tournament 2003 – мутатор Instant Karma
Unreal Tournament 2003 – мутатор Nuke Arena 2003
Новый флеш-мультик

ПРИМОЧКИ:
Return to Castle Wolfenstein – тотальная конверсия The WildWest

Музыка:
Ремиксы на самые популярные композиции из игр

ПАТЧИ:
Bandits
Ghost Recon
Unreal Tournament 2003
Промышленный гигант 2

СОФТ:
AVP Lite
BS Player
DivX
exBK
Hot Keyboard Free
Quick Time 6
Real Player Gold V2
RegEdit
Twister
WinAmp 3
Windows Commander

ВИДЕО:
Colin McRae Rally 3
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Final Fantasy X-2
StarCraft: Ghost
BMX XXX
Minority Report
Rainbow Six: Raven Shield
Star Wars: The Clone Wars
Видео к рубрике «Банзай!»

ГАЛЕРЕЯ:
Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай»

Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

CD



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 03 декабря!/

Крестовый поход против пиратства
Редакция «СИ» ведет собственное расследование деятельности флибустьеров игрового рынка. Читайте жесткое интервью с Алексеем Щербаковым, президентом АБКП – Ассоциации по Борьбе с Компьютерным Пиратством.

Кофе-брейк с «Акеллой»
Мы заглянули в гостеприимную компанию «Акелла» к Дмитрию Архипову – одному из участников редакторского совета «СИ». Каково это быть – разработчиком игр для PS2 и Xbox? И зачем был заключен стратегический договор с «1С»? Как дать отпор пиратам? Каким будет российский игровой рынок через 3 года? Ответы не так просты, как кажется...

Cover Story
Блокбастер, космическая одиссея, новый законодатель мод на стратегической ниве –



называйте как хотите. Но мы знаем его под именем Master of Orion III. Третья часть культового сериала, на котором выросло не одно поколение TBS–хардкорщиков.

Мифы vs реальность
Долгожданная, одиозная и помпезная Age of Mythology добралась до прилавков и попала к нам под нож на вскрытие. Гвоздь в гроб Age of Empires или еще одна неудачная попытка взойти на трон RTS? Разберемся. Эпикриз прилагается.

World Cyber Games 2002
3... 2... 1... FIGHT!!! Второй раз мир увидел столь масштабное и эффектное киберзрелище. Читайте подробный материал от нашего спецкора – Владимира Карпова, который лично присутствовал на финале WCG 2002, а также впечатления участников... Россия, вперед!

Запуск PlayStation 2 в России
В начале ноября наконец–то состоялся официальный российский выход самой популярной игровой приставки нового поколения. Ждите наш отчет об этом знаковом мероприятии.

ephoto

[цифровое фото]

ISSN 1680-1326

11 [20] ноябрь 2002 года



тема номера

Фота и Кина

субъективная оценка

Домашняя машинка

Еще один Coolpix

школа

Автокоррекция

интернет

Фотографы шутят...

софт

Tawbaware

Image Stacker 1.02

photokina world of imaging

ФОТА und КИНА

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА «РОСПЕЧАТЬ» 80828

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ «ПРЕССА РОССИИ» 45820

открыта редакционная

ПОДПИСКА!

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

2003г. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
(месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О.

Город/село ул.

Дом корп. кв.. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" за 200_г.	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" за 200_г.	Сумма

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета
«Страна Игр»
2 номера в месяц – 140 рублей
«Страна Игр» + CD»
2 номера в месяц – 190 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

БОНУС!

При оформлении годовой подписки на 2003 год - 2 месяца подписки бесплатно!!!
При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года - один подписной месяц бесплатно!!!

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

СПРАВКИ
по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095)292-3908, 292-5463


LG
Digitally yours
FLATRON®
freedom of mind
Посмотри на мир с нами
Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070
г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 39-00-36.
Приглашаем к сотрудничеству

1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8

Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ленина, 10, универсам «Пассаж»;
Академгородок, ТЦ, 2 этаж;
ул. Ватутина, 27

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Октябрьский
пр. Ленина, 26

Омск
ул. Красный Путь, 9

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


СТРАНА ИГР
The I of The DRAGON
СТРАНА ИГР
PRIMAL SOFTWARE
WWW.PRIMAL-SOFT.COM
© 2002 Primal Software. All rights reserved.The I of The Dragon and Primal Software are trademarks and/or registered trademarks of Primal Software.



Корсары III
ФИРМА «1С»
СТРАНА ИГР

АНКЕТА

Внимание! Из всех принявших участие в анкетировании, мы отберем троих счастливчиков, которые (трам-та-та-там!!!) получат ценные призы от "Страны Игр". Вам нужно внимательно и аккуратно заполнить все поля анкеты и выслать ее по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, написав в теме "Анкета". Выбор победителей будет 30.01.2003.

ФИО

Возраст
- меньше 12
- 12-14
- 15-18
- 19-23
- больше 23

Пол
- Мужской
- Женский

Сколько вы читаете "Страну Игр"
- до года
- от 1 до 3 лет
- от 3 до 5 лет
- более 5 лет

Любимый игровой жанр
- Пошаговые стратегии
- Стратегии в реальном времени
- Ролевые игры
- Авиа- или автосимуляторы
- Спортивные игры
- Шутеры от третьего или первого лица
- Файтинги
- Адвенчуры и квесты
- Онлайновые игры
- Логические игры
- Другой

Самая ожидаемая игра 2003 года

О какой платформе вам интереснее всего читать
- PC
- PS one
- PlayStation 2
- Dreamcast
- Game Boy Advance
- GameCube
- Xbox
- Другая

Какие рубрики "Страны Игр" вам нравятся больше всего
- Новости
- Тема номера (special)
- Хит?
- В разработке (preview)
- Обзор (review)
- Онлайн
- Киберспорт
- Железо
- Прохождения
- Коды
- Widescreen (обзоры фильмов)
- Обратная связь (письма читателей)

Какие рубрики "Страны Игр" вам не нравятся
- Новости
- Тема номера (special)
- Хит?
- В разработке (preview)
- Обзор (review)
- Онлайн
- Киберспорт
- Железо
- Прохождения
- Коды
- Widescreen (обзоры фильмов)
- Обратная связь (письма читателей)

Какой должна быть рубрика "Прохождения"
- 3-5 страниц в номере на какой-нибудь мега-хит
- 6-9 страниц на пару-тройку ярких игр
- 10-15 страниц на все более-менее значимые игры

Какие еще журналы, кроме "Страны Игр", вы читаете
- Страна Игр спец
- Навигатор Игрового Мира
- Игромания
- Game.EXE
- Великий Дракон
- Computer Gaming World
- Другой

Какие сайты вы чаще всего посещаете
Поставьте цифру напротив сайта (0 - никогда, 1 - редко, 2 - время от времени, 3 - часто)
- www.gameland.ru
- www.ag.ru
- www.dtf.ru
- www.gamecenter.ru
- www.3dfiles.ru
- www.cgn.ru
- www.gamemag.ru
- www.pristavki.com
- www.games.ru
- www.gamez.ru
- www.playground.ru
- www.cheats.ru
- другой

Есть ли у вас доступ в Интернет
- да
- нет

Сколько игр вы покупаете в месяц
- покупаю очень редко
- 1-2
- 3-5
- 5-10
- больше 10

Есть ли у вас DVD-привод
- нет
- нет, но собираюсь купить
- есть

Интересен ли вам второй диск (*цена вырастет на 10 руб.*), на котором будут дополнительные демо-версии, патчи, софт и пр.
- да, сделайте обязательно
- мне все равно
- дополнительный диск не нужен, хватает и одного

Интересен ли вам журнал, посвященный играм и "железу" PlayStation 2
- да, очень интересен
- любопытно взглянуть
- мне все равно
- не очень интересен
- совершенно неинтересен

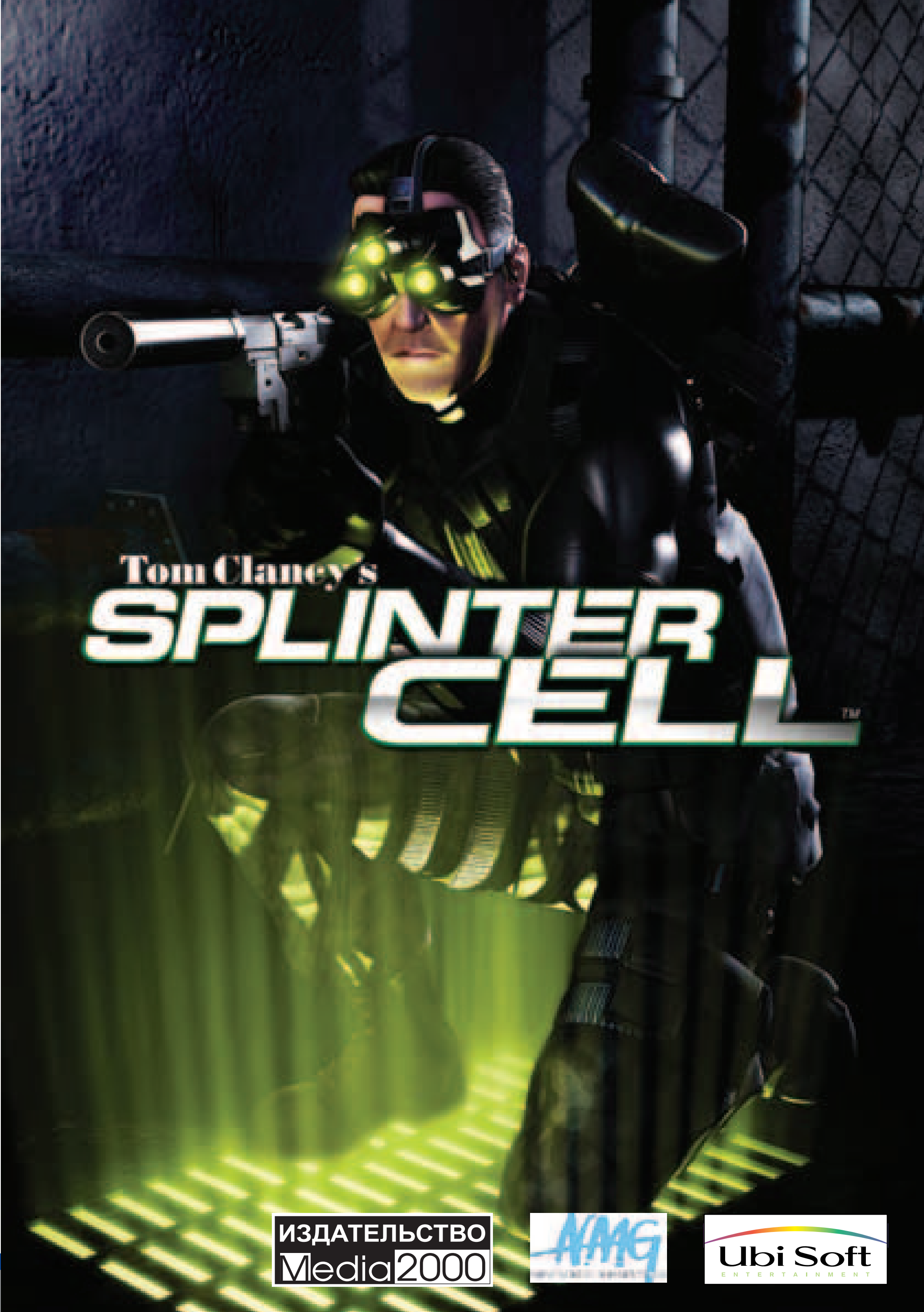
Интересен ли вам журнал, в котором будет огромная коллекция кодов, а также 3-5 полных прохождений последних хитов
- мне вполне хватает прохождений в "Стране Игр"
- да, очень интересен
- любопытно взглянуть
- мне все равно
- не очень интересен
- совершенно неинтересен

Ваши пожелания и комментарии

Полный домашний адрес (не забудьте, пожалуйста, про индекс)

Контактный телефон (не забудьте, пожалуйста, про код города)

Контактный e-mail (если есть)


Tom Clancy's
SPLINTER CELL™
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000
Ubi Soft
ENTERTAINMENT